

**Museo de los Afro-Saberes: propuesta de un museo interactivo digital sobre  
afrodescendencia en Puerto Rico**

Tanairí Díaz López

© Derechos reservados, 2021

Proyecto de Conclusión presentado en el programa de Maestría en Gestión  
Administración Cultural del Programa en Estudios Interdisciplinarios, Facultad de  
Humanidades, Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras.

Comité de Proyecto de Conclusión:

---

Director (a) Dorian Lugo Bertrán

---

Lector (a) Juan R. Ward-Cid

---

Lector (a) Hazel Colón Vázquez

Aprobado el 4 de junio de 2021



Dedicatoria:

A mis padres,

Luis O. Díaz Delgado y Yamarie López Reyes

Agradecimiento:

Este proyecto no estaría completo sin mi familia y por su apoyo incondicional. Gracias por su ayuda en todo momento y de acompañarme en mis espontáneos viajes dentro de Puerto Rico. A mi mentor, Dorian Lugo Bertrán por sus consejos y recomendaciones sobre el tema de la afrodescendencia. A mis lectores Juan Ward-Cid y Hazel Colón Vázquez por sus detalladas observaciones y sugerencias. Finalmente, a cada persona que con su granito de arena contribuyó a que este trabajo fuera posible. ¡Mil gracias!

## Índice:

Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Sinopsis.....	1
Capítulo 1: Planteamiento del problema.....	3
1.1. Introducción.....	3
1.2. Objetivos.....	3
1.3. Impactos o efectos previstos.....	4
1.4. Justificación del proyecto.....	4
1.5. Antecedentes.....	8
Capítulo 2: Revisión de Literatura y Enfoques teóricos .....	17
2.1. Definición de cultura.....	17
2.2. Definición de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC).....	20
2.3. Las TIC en el contexto de la Educación.....	22
2.4. Definición de museos.....	23
2.5. La nueva Museología.....	24
2.6. La educación en los museos.....	25
2.7. Museos en Puerto Rico.....	26
2.8. Museos virtuales.....	28
2.9. Arte en la Educación.....	31
2.10. Videojuegos y educación.....	35
2.11. Entretenimiento y educación.....	36
2.12. Enfoques teóricos.....	38
2.13. Cultura digital y educación.....	42
2.14. Paradigma emergente.....	43
2.15. Teoría en negro.....	46
2.16. La colonialidad del poder.....	47
2.17. Teoría feminista.....	48

Capítulo 3: Metodología.....	50
Capítulo 4: Hallazgos y Conclusión.....	52
Referencias.....	53
Anejos.....	62
Anejos I Plan de negocios.....	62
Nombre de la página.....	62
Logo.....	62
Misión.....	62
Visión.....	62
Nuestros valores.....	63
Análisis de FODA.....	63
Análisis de la Competencia.....	63
Análisis del Producto.....	65
Aspectos generales del ofrecimiento.....	65
Aspectos generales financieros.....	65
Aspectos generales de estructura.....	65
Plan de comunicación.....	66
Diagrama.....	67
Anejos II Modelo Canvas .....	68
Anejos III Plan de Acción.....	69
Anejos IV Información Adicional.....	71

### Sinopsis:

Tras la muerte de George Floyd a manos de un policía blanco en los Estados Unidos en el año 2020, el movimiento *Black Lives Matters* cobra auge. Las personas alrededor del mundo comienzan a crear consciencia sobre la importancia y la marginalidad de la cultura negra. Ante esto, la propuesta de una creación de una plataforma web de un museo interactivo sobre afrodescendencia busca visibilizar la cultura africana en Puerto Rico. Además, presentará varios proyectos relacionados sobre los museos virtuales y diversos autores/as que entablan los temas de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y realidad virtual. Adicionalmente, se encuentra varios teóricos como: Aníbal Quijano, Boaventura De Sousa Santos, Lewis, entre otros que aportan sus ideas sobre el tema de la negritud y las tecnologías. Finalmente, el trabajo mostrará un plan de negocio de cómo estaría compuesto la plataforma web.

Palabras claves: afrodescendencia, museos virtuales, Tecnología de Información y Comunicación (TIC), realidad virtual, arte en la educación.

### Abstract

After the death of George Floyd under the hands of a white policeman in the United States in 2020, the movement *Black Lives Matters* gained strength. The people around the world started to create conscience about the importance and the marginalization of black culture. To this, the proposal of the creation of a web platform of an interactive virtual museum about Afrodescendancy seeks to highlight the African culture in Puerto Rico. Also, it will present several projects related about to the virtual

museums and the diverse authors who states their views in the context of Technology of Information and Communication and virtual reality. Additionally, there are several theorists like: Quijano, Boaventura, Lewis, besides others which contributes their ideas concerning the theme of blackness and technologies. Finally, this paper will show a business plan on how the web plataform would be compose.

Key words: Afrodescendancy, virtual museums, Technology of Information and Communication (TIC), virtual reality and art in education.



## Capítulo 1: Planteamiento del problema

### 1.1 Introducción

Conocer la cultura permite obtener una comprensión de la historia y el lugar donde uno nace. Asimismo, ayuda a determinar la identidad de las personas o individuos. Uno de los lugares para adquirir este tipo de información son los acervos culturales tales como: museos, galerías y observatorios. Una manera de interesar a las personas es a través de la tecnología ya que la misma, en la actualidad, ha abarcado una parte importante en la humanidad. Los jóvenes constantemente, por medio de las tecnologías, consumen e interactúan con su entorno. Por consiguiente, el proyecto de conclusión se basa en proponer la creación de una plataforma web de un museo virtual interactivo sobre afrodescendencia. La página consistirá en exponer virtualmente obras de artistas hacedores/as culturales puertorriqueños/as que representen la afrodescendencia en diferentes aspectos: música, religión, historia, política, literatura, entre otros. Asimismo, brindará un espacio para la interacción con la audiencia para fomentar la educación a través del entretenimiento. Por último, que el trabajo partirá de una organización sin fines de lucro.

### 1.2. Objetivos:

1. Diseñar como parte del proyecto una plataforma web de un museo virtual interactivo sobre afrodescendencia que ayude a concientizar a la población sobre la cultura y el patrimonio de Puerto Rico acerca de la raíz africana.
2. Visibilizar y crear conciencia de que la cultura africana es una parte importante en la formación de Puerto Rico.

### 1.3. Impactos o efectos previstos:

1. Impactar a los jóvenes, universitarios y personas que buscan entretenimiento desde lo nacional y a cuestionar sus raíces afrodescendientes.
2. Impactar no solamente en lo nacional sino también en lo internacional, acerca de la herencia afrocaribeña tanto en el Caribe como en América Latina.

### 1.4. Justificación del proyecto:

La figura del gestor cultural en la actualidad está al tanto de la globalización donde se integra al uso de las tecnologías de información y comunicación. Según el concepto de globalización planteado por Irizarry Morra en su libro *Economía de Puerto Rico* comienza a surgir a principios de la década de 1980. Este término se refiere que los factores de producción, el capital, la tecnología, la mano de obra y la materia prima se muevan de una a otra jurisdicción sin las restricciones de antaño (Irizarry Morra 5). En el presente, esto incluye a las artes y a la cultura. Asimismo, Barenboim en su artículo “Gestión cultural 3.0” destaca que la entrada a la globalización con las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) abrió un mundo transversal, transterritorial y de rápida circulación: “Este nuevo mundo tecnológico que despliega una fuerte imaginación colectiva, propone una eclosión de creatividad y, es más, brinda un sinfín de oportunidades al ser humano” (Barenboim 93).

Por consiguiente, la importancia del uso de la tecnología en un mundo donde está presente la globalización, la figura del gestor debe estar atada a los conocimientos de la tecnología y sobre el mundo virtual. En palabras de Barenboim: “Esta mutación

innovadora, empuja al gestor a construir su perfil virtual, a manejarse con otros códigos y, por ende, a aplicar estos nuevos instrumentos de modo profesional” (97).

Esta propuesta es pertinente ante la situación del Covid 19 que comenzó desde el mes de febrero. Ante la nueva pandemia, nuevas medidas de precaución fueron creadas para combatir esta nueva realidad. Una de las propuestas que sigue vigente es el aislamiento. Por tal motivo, ante estas realidades y con la nueva pandemia en donde se fortalece el uso de las tecnologías, surge el proyecto de la creación de una plataforma web de un museo virtual interactivo sobre afrodescendencia. Ante esta iniciativa, parte de la innovación e introducción del emprendimiento como método ante las industrias culturales. Javier Hernández Acosta en *Emprendimiento Creativo* argumenta que el emprendimiento creativo: “se enfoca en el desempeño de las empresas y organizaciones culturales, específicamente a través del desarrollo de herramientas y destrezas administrativas y emprendedoras” (Hernández Acosta 9). A través de esta frase, el autor concluye que el emprendimiento es aquel que busca renovar y gestionar actividades para generar una ganancia. Asimismo, es la acción de producir o crear nuevos productos para un mercado. A pesar de que el emprendimiento creativo se asocia a la economía, la misma puede fungir como un motor que además de producir capital promocióne la cultura de una nación a nivel local e internacional. Durante la pandemia, muchos centros culturales tales como: museos, cines, teatros, parques, entre otros, fueron cerrados para evitar la propagación. Muchas de estas organizaciones optan por la estrategia del emprendimiento creativo basada mayormente en la tecnología, sirviéndose del internet.

Durante este periodo, los museos virtuales se posicionan en un momento protagónico ante la pandemia. Mónica Mendoza plantea en “Didáctica de los museos en

tiempos del Covid 19” que ante este nuevo escenario los museos virtuales cobran mayor importancia. Según la autora, los museos virtuales son: “espacios en la red que se conectan y acercan a través de la tecnología, la historia y actualidad de los pueblos” (Mendoza 364). Por ende, se pretende crear espacios que posibiliten la autoeducación, fortalecer la creación del conocimiento y el conocimiento de lugares y culturas que no se pueden visitar.

Por otra parte, la propuesta utilizará la estrategia virtual como método para llevar a cabo el proyecto durante y después concluida la pandemia. Esto se debe a que luego que se vuelva a la normalidad, muchos de los cambios implementados por los museos no volverán a como era antes y evolucionarán para adaptarse a la normalidad. Según David García Aguirre, los especialistas de la salud afirman que el mundo cambiará a partir de esta pandemia y de que la gente no volverá a ser la misma:

... en definitiva los museos no volverán a las dinámicas que conocemos ya que la labor más ardua en la que nos encontramos en los próximos meses y años se vinculará con esta nueva manera de comportarnos como individuos, de ofrecer nuevas experiencias a visitantes ávidos que tratarán de regresar a una normalidad reglamentada y lineada por patrones de salubridad, de comportamiento y de convivencia con el entorno. (García Aguirre 3)

A su vez, el proyecto funcionará como modelo de solución para las instituciones que no tengan los recursos financieros necesarios para crear un museo físico o aquellos que por la pandemia tuvieron que cerrar. Gran parte de los museos son financiados por el gobierno, organizaciones sin fines de lucro y de algunas organizaciones privadas. Una vez que estos fondos se terminen, las instituciones tendrán que recurrir a métodos para

evitar el colapso o cierre total. De acuerdo con Yamina Vargas Rivera a través de la información de la UNESCO del 2020, estima que un 90% de los museos del mundo se ven obligados a cerrar total o parcialmente sus puertas. Por lo tanto, concluye que las plataformas digitales han sido una alternativa para afrontar esta situación: “los museos de todo tipo se enfrentan a retos difíciles como es la protección de sus colecciones y el mantenimiento del compromiso con su público de contribuir a la divulgación y conservación de la ciencia y la cultura” (Vargas Rivera 6). Un ejemplo es el Museo Nacional de Brasil. En septiembre del 2017 el museo ubicado en Río de Janeiro se incendió junto con 20 millones de artefactos. Peña en su blog argumenta que Google hizo posible recorrer virtualmente el museo en su antigua gloria: “Ahora, apenas unos meses después de que las llamas destruyeran historia, Google ha vuelto a abrir las puertas del museo, aunque de forma virtual, utilizando imágenes de Street View y exhibiciones digitales” (Peña par #4).

Esta propuesta busca educar y concientizar a la ciudadanía puertorriqueña sobre la cultura y el patrimonio de Puerto Rico acerca de la raíz africana. Además, el proyecto servirá de apoyo al primer programa de Afrodescendencia y Racialidad en Puerto Rico que creó la Universidad de Puerto Rico en el recinto de Río Piedras desde la Facultad de Estudios Generales. Díaz Tirado explica que el proyecto contará con la participación de la doctora Mayra Santos Febres quien convertirá el programa multidisciplinario e intercultural en un foro de discusión para el estudio y la reflexión crítica. Por otro lado, al ser un proyecto emprendedor, ofrece a la sociedad un valor cultural que fomentará a crear conciencia sobre la importancia de la cultura africana en la historia puertorriqueña por medio de la tecnología. Finalmente, esta idea brinda diversas oportunidades para

gestionar proyectos que servirán para educar al país por medio del entretenimiento ya que en Puerto Rico no hay muchos museos que promuevan la herencia africana, y uno de los que los promueven se encuentra el Museo de las Américas, el cual presenta una exposición permanente sobre la Herencia Africana y el Museo de Nuestra Raíz Africana que sigue cerrado por motivos de restauración y que según *Ausubo: revista de cultura afropuertorriqueña*: "...desde que el museo pasa a mano de la organización Proyecto de Artistas Plásticos, Inc. la cultura africana vuelve a caer en la invisibilidad al desarrollo de la cultura puertorriqueña" (Los afropuertorriqueños pierden la sede del Museo de Nuestra Raíz Africana en Puerto Rico par #1).

### 1.5. Antecedentes

El proyecto utilizará el concepto de Realidad Aumentada para insertar objetos tridimensionales para interactuar con la audiencia. El mismo, mostrará un escogido de imágenes de artistas que representen la afrodescendencia. A través de la aplicación, la audiencia podrá tener la oportunidad de acercarse a la obra e inspeccionarla de cerca. De esta forma, el usuario tendrá acceso a la información de la obra tanto visual como escrita como: ficha del cuadro, contacto del artista y temas que abordan. Esto se debe a que la realidad aumentada es un término que está en auge en el siglo XXI. Además, que es un modelo popular que permanece presente en los museos virtuales modernos.

Los autores Pérez Porto & Merino plantean que la idea de realidad aumentada se refiere: "... a la inclusión, en tiempo real, de elementos virtuales dentro del universo físico. Utilizando unas gafas u otros dispositivos especiales, una persona puede observar el mundo real con ciertos elementos agregados, que aparecen en sus lentes o pantallas a modo de información digital" (Pérez Porto & Merino par. #3). Ellos sostienen que el

origen de la realidad virtual se encuentra en los comienzos de la segunda mitad del siglo XX. En 1962 un director de fotografía llamado Marton Heiling dio forma a un simulador que incluía no solo imágenes y sonido sino también olores y vibraciones que más tarde se dio a conocer como Sensorama. Por tanto, Pérez Porto & Merino señalan que el concepto de realidad aumentada se refiere: "...a un incremento de la información de un ser humano puede obtener por sí mismo al interactuar con el mundo físico. El sistema aporta más datos de aquellos que pueden registrarse a través de los sentidos" (par. #7).

Por otra parte, Navarro define la realidad aumentada como: "Un elemento de las nuevas tecnologías que permite disponer de una visión diferente de la realidad. Consiste en la combinación de elementos de un entorno real con otros elementos de un entorno virtual que han sido creados en tres dimensiones" (Navarro par. #1). El autor sostiene que uno de sus principales campos de aplicación es la publicidad en el cual pretende que el consumidor interactúe con un producto y lo perciba de una manera más cercana. Otro elemento es en el ocio y la educación que se emplea en guías turísticas. Otro ámbito es el de la informática donde se desarrollaron aplicaciones para la conducción o ubicación de personas. Además, se utilizan en el campo de la psicología para tratar algunos trastornos emocionales.

Ruiz Torres en su artículo "Realidad Aumentada, educación y museos" sostiene que la Realidad Aumentada tiene la capacidad de insertar objetos virtuales en el espacio real y se ha convertido en una herramienta útil para presentar determinados contenidos bajo la premisa de entretenimiento y educación (*edutainment*). Asimismo, que ha demostrado su función pedagógica en museos y centros de interpretación la cual: "... constituye uno de los recursos museográficos más vanguardistas gracias a que favorece a

la interacción entre los visitantes y el objeto cultural de una forma atractiva a la vez didáctica” (Ruiz Torres 212). El autor plantea que la Realidad Aumentada es una herramienta muy versátil que se ha ampliado en diferentes áreas de conocimiento. Una de ellas es en el campo educativo en donde ha encontrado posibilidades para la difusión y conocimiento de contenidos que se presentan en una forma atractiva y pedagógica. Igualmente, que los museos y centros de interpretación se han convertido en espacios para la educación en donde las nuevas tendencias museográficas han evolucionado sobre la transmisión del conocimiento en la que los visitantes no son observadores pasivos, sino que interactúan con los contenidos presentados en dichas instituciones. Además, indica que uno de los recursos para los espacios museísticos lo son las Tecnologías de la Información y de la Comunicación que se presentan como un importante filo por el grado de cotidianidad que muestra en la sociedad actual. Por último, que la Realidad Aumentada (RA) dentro del contexto de los últimos años se ha convertido en un atractivo por su capacidad de insertar objetos virtuales en un espacio real.

Ruiz Torres argumenta que la RA planteada por Azuma en 1997 es aquella: “... que permite al usuario ver en todo momento el mundo real, al que se le superponen objetos virtuales coexistiendo ambos en el mismo espacio” (215). Después, el autor señala que Azuma en el 2001 determina tres características que son pilares básicos para la RA: combinar lo real y lo virtual en un entorno real, interactividad en tiempo real y registro en 3D. Un ejemplo que el autor presenta es una aplicación de Realidad Aumentada creada en el año 2010 en el Centro de Interpretación de la Orden Militar de Calatrava que se encuentra en un escenario singular como el Castillo de Alcaudete en Jaén. La misma se basa en una instalación de RA en la que se ofrece a través de unas



maquetas virtuales el proceso constructivo de la fortaleza desde sus primeros asentamientos hasta su abandono. Otra aplicación es la que utiliza en el Museo de la Autonomía de Andalucía la cual se basa en utilizar la RA para mostrar información de las exposiciones permanentes de las instituciones andaluzas la cual, mediante la aplicación, se muestran las informaciones y sus funciones. Otra actividad es en el Centro de Interpretación de la Tecnología dentro del parque Tecnológico de Bizkaia<sup>1</sup>. El objetivo principal es que los visitantes interactúen y que aprendan en qué consisten los avances relacionados con la domótica, la nanotecnología, la biotecnología o la robótica.

Por otra parte, Ruiz Torres argumenta que la RA ofrece nuevos contenidos a través de la red, ya sea de un museo o exposición, ofreciendo interacción con algunas de las piezas o contenidos virtualmente y de objetos reales manipulando el marcador correspondiente. El autor sostiene que el carácter didáctico de estas aplicaciones supone: “... una llamada a visitar el lugar del que proceden o, en otro caso, disfrutar de aquellos contenidos que se encuentran en museos a miles de kilómetros, o que hayan desaparecido en el caso de las exposiciones temporales” (222). El autor concluye que la Realidad Aumentada se utiliza como una herramienta de comunicación y difusión de los contenidos, en los que prima un enfoque lúdico y racional que resulta de gran atractivo. Además, que la RA ofrece en entornos museísticos atendiendo su carácter pedagógico ya que: “...la sencillez de las aplicaciones hace que se adapten a un amplio espectro de público que no tiene que estar familiarizado con las nuevas tecnologías” (223). Igualmente, que la Realidad Aumentada:

---

<sup>1</sup> Zamudio, Bizkavia.

Se materializa con el fin de ofrecer una visión más completa de lo que se exhiben o nuevas interpretaciones que ayuden a comprender mejor los objetos expuestos, que favorecen la experiencia que se puede obtener en este tipo de espacios. (224)

Ante lo mencionado, en Puerto Rico hay varias aplicaciones que utilizan la Realidad Aumentada como herramienta para utilizarlos en los museos virtuales. Un proyecto que llevó a cabo la estudiante Capellán Heyer en el año 2014 fue sobre una aplicación para la Casa Cortés en Windos 8.1 utilizando lenguaje de programación XAML<sup>2</sup> el cual permite el desarrollador lo que está creando desde una perspectiva gráfica y el C#<sup>3</sup> diseño para construir una gran gama de aplicaciones que se ejecutan en la plataforma .Net. La misma consiste: "... en lograr una interactividad entre el usuario/visitante con relación al espacio y a su vez tener la flexibilidad de estar disponible como recurso educativo dentro y fuera de la galería" (Capellán Heyer 20). La aplicación se conecta con la galería de la Casa Cortés fundada por las empresas de chocolates Cortés donde existe una parte de la colección de obras de arte contemporáneo de la empresa que se conecta a través del portal (20).

Otra aplicación que utiliza la tecnología para las artes es *Google Arts & Culture*. La misma fue creada por la Institución Cultural de Google en el año 2011. Según el *blog* escrito por Firmas Invitadas es un proyecto que integra una aplicación disponible en todas las plataformas para *Smartphone* y un sitio web. En ella, se permite explorar colecciones de diferentes países y museos del mundo permitiendo realizar búsquedas por temas, artistas, movimientos, entre otros. Estos, utilizan herramientas gratuitas como el

---

<sup>2</sup> Proviene de la palabra en inglés *xammel* y su acrónimo es *eXtensible Application Markup Language* (Lenguaje Extensible de Formato para Aplicaciones). Además, una de las bases de la interfaz de desarrollo de aplicaciones en la plataforma .Net. (Capellán Heyer, 25)

<sup>3</sup> Se pronuncia C Sharp y la síntesis se deriva de los lenguajes de programación C y C++. (25)

*Art Camera* que realiza una digitalización de obras en gran formato y el *Museum View* que ofrece un recorrido virtual de 360 grados que proporciona una vista del museo.

Por otra parte, Johnson argumenta que además de proveer información de las obras los usuarios pueden compartir sus *selfies* de arte en las redes sociales, textos o emails. Además, que otras de sus características es que la aplicación puede acceder a la ubicación del usuario para brindarles una lista de lugares culturales, eventos y direcciones cercanas al área donde se encuentran. Asimismo, que permite que las personas se tomen fotos para comparar sus rostros con las imágenes de obras de arte. Igualmente, ofrece información sobre artistas, museos, figuras históricas, lugares y eventos históricos.

Ante lo mencionado, *Google Arts & Culture* crea un archivo digital para Puerto Rico. Quito sostiene que la iniciativa surge tras el paso del Huracán María en donde muchos museos sufrieron daños estructurales; a pesar de que se pudieron salvar las obras, algunos museos se quedaron sin un espacio adecuado para las obras. Por ende, *Google Arts & Culture* trae su *Art Camera* de alta definición para crear un archivo digital en Puerto Rico con el propósito de traer un área más amplia de las artes en Puerto Rico. El Instituto de Cultura Puertorriqueña sostiene que tras la colaboración con *Google Arts & Culture* y la colección Nacional del Programa de Artes Plásticas se digitalizaron las obras más icónicas representativas de la colección para el disfrute y acceso a todos. La misma consiste sobre 40,000 objetos de gran valor cultural desde el siglo XVI hasta el presente. Esteban Ferreño en el blog El Español argumenta que *Google Arts & Culture* introduce una sección llamada *Play with Arts & Culture* donde se encuentra cinco juegos educativos e interactivos. Además, el autor sostiene que los juegos se inspiran en las colecciones de museos que se encuentran en la aplicación. Los cinco juegos son: *Puzzle*

*Party* en donde se resuelve un rompecabezas de obras de artes conocidas; *Visual Crosswords* que se compone de crucigramas con imágenes en lugar de letras; *Cultural Crosswords* que al tocar la pantalla da una pista y hay que resolverla; *What came first?* en donde se compara monumentos y obras de arte para saber cuál es más antigua y por último; *Art Coloring Book* en donde las personas colorean las obras de arte más conocidas del mundo.

Por otro lado, se encuentra la exhibición virtual Epílogo 3A3D creada por la Asociación Puertorriqueña de Artistas Plásticos. La misma, es una organización sin fines de lucro constituida esencialmente de artistas plásticos y creadores de las artes visuales puertorriqueñas que residen en Puerto Rico o fuera del mismo. Igualmente, la organización incluye a artistas extranjeros con residencia legal en Puerto Rico. La exposición Epílogo 3A3D significa 3 artistas, tres dimensiones y tres semanas y surge ante la idea de qué obras de la exhibición deseaban que se incluyeran en el cierre de los participantes de los ocho ciclos anteriores. En la página web, el usuario tiene la opción de mover o deslizar la pantalla para observar las obras de colección y acercarlas. A su vez, está la opción de realizar un tour, observar los detalles de la obra y de la exhibición, observar la imagen en pantalla completa, contacto, entre otros.

Ante lo mencionado, el proyecto busca basarse en esta página web para realizar la aplicación. Ofrecer un lugar virtual para exponer las obras de temas afrodescendientes y que el usuario pueda apreciar la obra en todo su contenido. De la misma forma, que la audiencia pueda conocer la información de una manera más concisa y clara.

Conjuntamente, el trabajo utilizará las técnicas o métodos realizados por *Google Arts & Culture* para interactuar con los usuarios. Algunas de las herramientas son: colorear las

obras presentadas, ofrecer talleres, ofrecer información mientras asocian las obras presentadas, foro de discusión, entre otros.

Por otra parte, se encuentra otros proyectos e ideas con temas de la afrodescendencia en Puerto Rico. Uno de ellos es la propuesta por Edwin Velázquez Collazo que propone en su blog la iniciativa de establecer en el sector de Santurce el Museo de Arte Afro-Puertorriqueño para mostrar el aporte afro a la cultura y sociedad puertorriqueña, principalmente para: “exaltar la identidad y el acervo cultural y artístico de Santurce” (Velázquez Collazo par #1). El autor plantea que la idea surge tras que el ex gobernador Luis Fortuño firmó la Ley OE-211-006 en la que designó al sector de Cangrejos o Santurce en un Distrito de las Artes y nombró un comité integrado por directores de agencias públicas y un portavoz de la Alianza Arte Santurce. Asimismo, Velázquez Collazo describe las palabras de Silvia del Villar sobre la visibilidad afro en Puerto Rico:

Esta visibilidad puede concretarse a través del establecimiento del Museo de Arte Afro- Puertorriqueño que tendría como objetivo el difundir y servir de base para la investigación etnológica e histórica de la cultura. [...] Además, se establecería la Biblioteca Afro- Puertorriqueña con obras referidas de la cultura de África, Afroamericana, Afro- Latinoamericana y Caribeña de diferentes historiadores, antropólogos, sociólogos y musicólogos. (pars #11-12)

Otro proyecto en Puerto Rico es el Corredor Afro. El proyecto es una iniciativa que surgió en el 2018 que ofrece talleres y exhibiciones artísticas que se exhibe en la Casa Afro en Loíza, Piñones. Esto parte ante el cierre de la Escuela Emiliano Figueroa Torres, único plantel en la comunidad de Piñones. Por consiguiente, la activista y gestora cultural

Maricruz Rivera Clemente y la Dra. Marta Moreno Vega deciden fundar este proyecto. El propósito del Corredor Afro es establecer conexiones creativas y artísticas entre la diáspora africana y África. Asimismo, aspira a convertirse en el centro de colaboración, información y actividad más reconocido del Caribe: "...tiene la misión de unificar las comunidades afrodescendientes locales e internacionales por medio del legado histórico de reconocimiento creativo y la acción colectiva" (Hernández par #7). La misión que provee el proyecto es de: "promover la visibilidad y la protección responsable de la herencia cultural, la inteligencia ancestral; y el reconocimiento del valor de lo estético y el punto de vista de las comunidades afrocaribeñas de Loíza, de Puerto Rico y la diáspora africana alrededor del mundo" (Corredor Afro par # 2).

## Capítulo 2: Revisión de Literatura y Enfoques Teóricos

Anteriormente, se ha mencionado que la propuesta para la creación de un museo virtual interactivo sobre afrodescendencia busca ayudar a concientizar a la población sobre la cultura y el patrimonio de Puerto Rico acerca de la raíz africana. Asimismo, visibilizar y crear conciencia de que la cultura africana es una parte importante en la formación de Puerto Rico. A continuación, se mostrará cómo la cultura va atada a la tecnología y cómo la misma se implementa con las industrias culturales. Además, que a través de las tecnologías de la información y comunicación el museo se introduce al mundo virtual y como esta aporta a la educación de una manera más proactiva con la audiencia. Finalmente, como el arte es utilizada como un medio para la educación.

### 2.1. Definición de cultura

“Un pueblo sin el conocimiento de su historia pasada, el origen y la cultura es como un árbol sin raíces” (Gavey par # 1). Ante estas palabras, se transmite que las personas sin una identidad ni historia no podrán identificarse como individuos y tampoco aprender amar a su patria. Ante esto, se observa que la cultura no hay que visualizarlo como ente homogéneo sino uno heterogéneo que va atado a otros términos y relaciones. García Canclini en *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad* propone que la cultura es una hibridación que está entrelazada con la globalización. El autor sostiene que el concepto de globalización acentúa la interculturalidad moderna creando mercados mundiales de bienes materiales y dinero, mensajes y migrantes. Esto parte de que la hibridez forma parte de diferentes prácticas sociales que conllevan procesos migratorios, turísticos y de intercambio económico o comunal. Igualmente, que esto permite llevar a cabo una creatividad al individuo o colectivo ya sea en las artes,

vida cotidiana o en el desarrollo tecnológico. Asimismo, por este medio, se busca reconvertir un patrimonio para reinsertarlo en las nuevas condiciones de producción y mercado. Por tal motivo, el autor expresa que la globalización ayuda a propagar la hibridez de la cultura y acentuar la identidad: “Los flujos y las interacciones que ocurren en estos procesos han disminuido fronteras y aduanas, así como la autonomía de las tradiciones locales; propicia más formas de hibridación productiva; comunicacional, y en los estilos de consumo que en el pasado” (García Canclini XIV). Por ende, concluye que la teoría de la hibridación es “...como un proceso de intersección y transacciones, es lo que hace posible que la multiculturalidad evite lo que tiene de segregación y se convierta en interculturalidad” (X). Además, que esto conlleva a la digitalización y mediatización de los procesos culturales a la producción, la circulación y el consumo. La segunda abarca el crecimiento de los mercados informales, la precarización del trabajo y el narcorreordenamiento de gran parte de la economía y la política (XVIII). Además, plantea que la cultura se compone de procesos sociales las cuales se producen, circulan y se consumen en la historia social (García Canclini, “La cultura extraviada en sus definiciones” 34).

Por otra parte, no solo se compone la cultura de una hibridación y la globalización, sino que también es acompañada por las transformaciones sociales que viven las sociedades. Germán con su teoría de cultura y desarrollo dialoga con García Canclini en “La cultura extraviada en sus definiciones” en donde la cultura gira en torno a las transformaciones sociales. El autor se refiere al desarrollo por la definición ofrecida por el PNUD<sup>4</sup> en el año 2004 en que “...se vincula con el fortalecimiento de

---

<sup>4</sup> Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo



determinadas capacidades, relacionadas con toda la gama de cosas que una persona puede ser y hacer en su vida” (Germán 23). El autor argumenta que el desarrollo no se vincula solamente con el crecimiento sino también con las rupturas y las discontinuidades ya que las mismas se convierten en oportunidades para las condiciones de desarrollo en vez de obstáculos. Otro factor es del conocimiento al reconocimiento ya que las políticas sociales deben considerar la redistribución y el reconocimiento; por ende, el desarrollo humano es el reconocimiento en capacidades ocultas, de actores invisibles, procesos en marcha, entre otros. Otro elemento es lo que va de la homogeneidad a la heterogeneidad del desarrollo con la existencia de mezclas de sociedades heterogéneas ya que es fundamental reconocer el papel que juega las hibridaciones. Por consiguiente, la cultura:

...empieza a redefinir su papel frente al desarrollo, de una manera más activa, variada y compleja, gracias, entre otros motivos, a las propias transformaciones del concepto de cultura, que se ha desprendido progresivamente de su asimilación inoportuna y simbiótica con las humanidades y las bellas artes. (22-23)

Por tal motivo, el autor señala que tanto el desarrollo como la cultura van de la mano y que la misma ha cobrado importancia creciente en el consumo:

No solamente porque se subraya el sentido cultural de todo consumo, sino porque se han generado diversas expresiones de consumo cultural. Sociedades informáticas, con industrias culturales poderosas, promueven procesos de consumo que requieren determinadas competencias, promueven identificaciones y fomentan mezclas e hibridaciones antes desconocidas. (30)

Por otra parte, Germán indica que uno de los factores del desarrollo socioeconómicos que se vincula con la cultura son las industrias culturales que se han convertido en procesos

de consumo y de apropiación cultural. Mientras que la UNESCO en el año 2010 define a las industrias culturales como:

Sectores de actividad organizada, compuestos por las funciones necesarias para permitir que los bienes servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial lleguen al público o al mercado. La capacidad de replicar o reproducir los bienes, servicios y actividades culturales y creativas, se distinguen, por una parte, sectores cuyo modo de operación es la reproducción industrial o semiindustrial con la posibilidad de distribuir a gran escala sus productos, y por otra, sectores no industriales, en los que los bienes, servicios y actividades no son reproducibles de manera industrial. (17-18)

## 2.2. Definición de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC)

En la actualidad, el fenómeno que predomina el mundo virtual se compone de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Belloch señala:

...que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos: texto, imagen, sonido, ... (Belloch 1)

La autora plantea que el elemento más representativo de las nuevas tecnologías es el ordenador, específicamente la Internet. Ella indica que hay dos grandes categorías de programas y recursos que permiten realizar el procesamiento y tratamiento de la

información y los recursos telemáticos que ofrece la Internet orientados a la comunicación y al acceso a la información.

Belloch sostiene que las características que representan a las TIC son las ofrecidas por Cabrero en 1998. Una de ellas es la inmaterialidad en donde las TIC realizan la creación, el proceso y la comunicación de la información. El segundo es la interactividad para el campo educativo en la cual se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador. El próximo es la interconexión que hace referencia a la creación de nuevas posibilidades tecnológicas a partir de la conexión entre dos tecnologías. Después, se encuentra la instantaneidad en donde las redes de comunicación y su integración con la informática facilita de forma rápida la comunicación y transmisión de la información en lugares lejanos. Otro elemento son los elevados parámetros de calidad de imagen y sonido en donde el proceso y transmisión abarca todo tipo de información: textual, imagen y sonido en donde consigue transmisiones multimedia de gran calidad. Otro factor es la digitalización cuyo objetivo es que la información de distintos tipos ya sean textos, sonidos, entre otros, puedan ser transmitidas por los medios al estar presentada en un formato único universal. Además, se encuentra la mayor influencia sobre los productos en donde las TIC presentan una influencia sobre los procesos mentales que realizan los usuarios para la adquisición de conocimientos, más que sobre los propios conocimientos adquiridos. De igual manera, está la penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales, ...) donde el impacto de las TIC no se refleja en el individuo, sector o grupo, sino que se extiende al conjunto de las sociedades del planeta. Otra característica es la innovación donde se producen una innovación y cambio constante en todos los ámbitos sociales. El siguiente, es la tendencia

hacia la automatización en donde la propia complejidad empuja a la aparición de diferentes posibilidades y herramientas que permiten un manejo automático de la información en diversas actividades personales, profesionales y sociales. Por último, la diversidad en donde la utilidad de las tecnologías puede ser muy diversa desde la mera comunicación entre personas hasta el proceso de la información para crear informaciones nuevas.

Por otra parte, Belloch en *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje* sostiene que las TIC, específicamente la Internet, ha evolucionado desde su creación de una forma rápida: rapidez de acceso y número de usuarios conectados, ámbitos de aplicación y el tipo de interacción del usuario. Asimismo, la autora señala tres etapas en la evolución de la Internet. La primera es la Web 1.0: “Se basa en la Sociedad de la Información, un medio de entretenimiento y consumo pasivo” (Belloch 5). La segunda es la Web 2.0: “Se basa en la Sociedad del Conocimiento, la autogeneración de contenido, en medios de entretenimiento y consumo activo” (5). La tercera y última es la Web 3.0 en donde: “Las innovaciones que se están produciendo en estos momentos se basan en Sociedades Virtuales, realidad virtual, web semántica y búsqueda inteligente” (6).

### 2.3. Las TIC en el contexto de la Educación

A su vez, que las TIC, además de proyectarse en el mundo virtual también está presente en la educación. Belloch argumenta que las TIC se han ido integrando en los centros educativos de forma paulatina. Asimismo, la autora sostiene que se ha continuado con el análisis sobre el uso de estas tecnologías y su vinculación a las teorías de

aprendizaje junto a propuestas metodológicas para su implementación. Además, señala que las TIC no necesariamente implementa la metodología de enseñanza/ aprendizaje:

Se producen en múltiples ocasiones procesos educativos que integran las TIC. Siguiendo una metodología tradicional en la que se enfatiza el proceso de enseñanza, en donde el alumno recibe la información que le transmite el profesor y en la que se valora fundamentalmente la atención y memoria de los estudiantes. (7)

Por otra parte, la autora indica que el impacto de las TIC sobre la educación propicia uno de los mayores cambios en el ámbito de la Educación. A su vez, que a través de la Internet y de las informaciones y recursos que ofrece, abre nuevas posibilidades que permite acceder a múltiples recursos, informaciones y comunicarse con otras personas.

#### 2.4. Definición de museo

La definición de museo es un concepto antiguo que ha ido evolucionando para adaptarse a su entorno. Desde empezar a ser colecciones, a lugares de presentación e investigación e incluso llegar a ser lugares de servicios a la sociedad. Hernández Hernández establece que las formaciones de los museos tienen sus raíces en las colecciones. La autora clasifica el término colección: "...aquel conjunto de objetos que, manteniendo temporal o permanentemente fuera de la actividad económica, se encuentra sujeto a una protección especial con la finalidad de ser expuesto a la mirada de los hombres" (4). Ella sostiene que para la segunda mitad del siglo XVI y parte del siglo XVII aparecen las cámaras artísticas en donde: "...los objetos se guardaban en armarios de madera y estaban clasificados según su naturaleza y técnica empleada" (15).

Asimismo, que las principales causas para realizar el coleccionismo fueron: respecto al

pasado y a las cosas antiguas, instinto de propiedad, verdadero amor al arte y coleccionismo puro. Por consiguiente, la autora argumenta que la creación de los museos parte de las colecciones privadas y de la Revolución Francesa ya que la misma permite que las colecciones privadas de la Corona pasen a ser propiedad del colectivo patrimonial creando el primer museo de La República. Igualmente, ella describe a los museos tras la definición oficial ofrecida por el Comité Internacional de Museos del año 1946 en donde: “...reconoce la cualidad de museo a toda Institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, educación y deleite” (59). No solo eso, también la autora afirma que el museo no solo es un lugar de preservación sino también uno de interpretación, de estudios y de investigación.

## 2.5. La nueva museología

La nueva museología se refiere a nuevos museos que no forman parte de lo que se ha conceptualizado como el museo tradicional. Hernández Hernández sostiene que este concepto surge ante la necesidad de crear museos al servicio de la sociedad en donde la idea principal es ser un ente social y adaptándose a una sociedad que está en constante cambio. La autora indica que la museología se apoyará en la interdisciplinariedad y en los actuales medios de comunicación ya que: “...se ha intentado desarrollar un museo vivo, participativo, que se define por el contacto directo entre el público y los objetos mantenido en su contexto” (65). Asimismo, cabe destacar que existen varios modelos como el museo descentralizado conocidos como nacionales en donde “protegen, conservan y difunden su patrimonio cultural” en un espacio geográfico determinado (67). Ella argumenta que el museo mercado es donde las obras se convierten en instrumentos

financieros y la conservación *in situ* en donde se emplea la temática fuera de los muros donde se intenta contextualizar el medio físico de los objetos. Por último, la autora concluye que estos nuevos modelos son una manera de cumplir la responsabilidad del museo que son “preservar la integridad del objeto como elemento de nuestro patrimonio y la de contribuir a la evolución de la sociedad” y que el museo: “...ha dejado de considerarse como una realidad estática e inmovible para convertirse en algo dinámico y creativo que tiende a insertarse dentro de un contexto social que demanda y exige un nuevo tipo de museo acorde con las ideas de los nuevos tiempos” (70-71).

## 2.6. La educación en los museos

Ante la necesidad de ofrecer museos que estén al servicio de la sociedad surge la importancia de colocar al instituto como un ente educador para el público. Hernández Hernández señala que la educación en el museo parte del desarrollo de las necesidades sociales. De igual modo, de las prioridades educativas de aumentar los esfuerzos en favor de los grupos que no recibían atención en el sistema educativo tradicional. Esto se debe también a una serie de esfuerzos para mejorar los sistemas y métodos de dicha educación. Esto se adjudica a un movimiento que surge a finales del siglo XIX ante el nacimiento del nacionalismo y la necesidad de crear un lugar para apoyar esta política educativa. Uno de los países que fue modelo para esta corriente fue Viena con su Exposición Universal en 1873, que fue una de las causas principales para la creación de museos escolares, museos pedagógicos o museos de educación. Según la autora: “...estas instituciones cuya labor se encontraba en la educación y enseñanza a través de las bibliotecas, material escolar y colecciones diversas que complementaban con otras actividades como conferencias, cursos e intercambios” (212). Una vez se consolida el papel que la educación juega en los

museos se ve la necesidad de elaborar programas educativos acordes con el contexto social al que van dirigidos. Ella sostiene que una de las causas de la concepción del museo como instrumento educativo se debe al sistema de financiación privada, donde las aportaciones del público constituyen una fuente importante de ingresos a través del pago de la entrada, de las cuotas de los socios y de la venta de catálogos.

Por otra parte, argumenta que las transformaciones de la educación han afectado de forma directa a los museos obligándolos a que adopten medidas de tipo didáctico según las nuevas corrientes pedagógicas y teniendo como punto de referencia el ámbito escolar. Esta tendencia se refleja con las visitas de los alumnos en los museos. Por tal motivo, la autora sostiene que estas visitas han logrado que los museos faciliten la relación directa del museo con el público. Por consiguiente, ella menciona que surgen los denominados departamentos didácticos, gabinetes didácticos, departamentos de educación y departamentos pedagógicos, en donde la mayoría de los casos se ponen: "...a organizar los horarios de las visitas, la formación de monitores y la elaboración del material didáctico" (214). Finalmente, algunos de los objetivos principales consistirán en el estudio, conocimiento e investigación del público; también, potenciar la misión educativa, dinamizar el museo y su proyección sobre el entorno social.

## 2.7. Museos en Puerto Rico

Dentro de estos parámetros, el museo de Puerto Rico nace. A pesar de que el origen es antiguo, en el país no empieza sino hasta el siglo XX a tener un auge en la isla. El nacimiento de los museos en Puerto Rico ocurre a mediados del siglo XX. Badía Rivera plantea que a pesar de que el surgimiento de los museos inicia en los años 1900, anteriormente se habían fundado dos museos que no duraron mucho entre ellos se



encontraban el Museo Militar de 1854 y el Museo Provincial de Puerto Rico en 1894.

Asimismo, la autora sostiene que una de las razones para que fuera posible la existencia de los museos fue la creación de la Junta Conservadora de Valores Históricos por el gobierno en el año 1930. La ley tenía la encomienda de:

...conservar las edificaciones y monumentos históricos de Puerto Rico incluyendo sus fortificaciones y castillos; llevar a cabo el ornato de sus ciudades; un acopio de objetos, libros y documentos de valor histórico; y el reconocimiento de los méritos de las personalidades más ilustres de su historia. (Badía Rivera 269)

Otro motivo es que para el 1942 se crea el Comité de Emergencia para la protección de Valores Culturales. Su principal objetivo es: “La formulación de un plan para proteger el tesoro cultural y artístico de la isla del riesgo y amenaza por la guerra” (272). Por consiguiente, ante estos acontecimientos, la autora argumenta que el primer museo oficial fue el Museo de Historia Natural de Puerto Rico fundado en 1920 bajo la dirección del Departamento de Agricultura y Trabajo. La institución se basaba mayormente en la adquisición de las colecciones de Agustín Stahl<sup>5</sup>. Lamentablemente, el museo cierra sus operaciones en 1974 por la falta de administración y mantenimiento. El segundo museo que se encuentra activo en la actualidad es el Museo de Historia, Arqueología y Arte en la Universidad de Puerto Rico en Río Piedras creado en 1939.

Por otra parte, para la segunda mitad del siglo XX hay un incremento de instituciones culturales en Puerto Rico. La autora sostiene que tras el ascenso de Luis Muñoz Marín en el gobierno realizó cambios positivos para la cultura del país. Uno de los proyectos es Operación Serenidad la cual procuraba: “...la creación de distintos

---

<sup>5</sup> Doctor y científico puertorriqueño que coleccionaba muestras de flora y fauna en los caminos en donde atendía a sus pacientes para estudiarlos.

instrumentos para estimular y difundir la creación artística y cultural” (419). Ella argumenta que tras este proyecto se crea el Instituto de Cultura Puertorriqueña en el año 1955 que se encargará de promover, divulgar y conservar la cultura puertorriqueña. Ante la dirección de Ricardo Alegría como presidente de la institución, impulsa la creación de museos específicos. Algunos de ellos son el museo Rodante inaugurado en 1959 y el Museo de Bellas Artes fundado en el año 1967. Asimismo, ella plantea que el Museo de Bellas Artes surge de la iniciativa de la organización Sociedad de Amigos del Museo de Bellas Artes que tenían como propósito principal: “...aunar esfuerzos a el ICP para la creación de un museo donde el pueblo pudiera admirar y estudiar las obras representativas de las diversas modalidades y escuelas del arte universal” (442).

## 2.8. Museos virtuales

Los museos virtuales se ven afectados por el consumo y la producción de patrones culturales que hacen que reinventen su forma para de trabajar para responder a los cambios modernos. Peñaranda plantea que el museo red se puede entender como un sistema o como una red en donde “es abierto e intercambia constantemente con su entorno materia, energía, dinero e información” (Peñaranda 111). El mismo se compone de elementos que interactúa entre sí en un proceso autoorganizado como: núcleos de autogestión independientes, nodos, experimentación y creatividad constructiva, y la imprevisibilidad. El autor afirma que el museo se inspira: “en las redes ecológicas de los sistemas naturales con la diferencia fundamental de que el museo como red se crea en una finalidad explicita externa a ellas” (112). Por tal motivo, el análisis de redes sociales se centra en la conducta del museo red a nivel micro y macro y cómo ambos interactúan con las redes sociales de los museos.

Por otra parte, Peñaranda plantea sobre el concepto museo texto. Según él, el museo texto es entendido como un texto porque es un mecanismo de comunicación, transmisión de información, aprendizaje y representan estructuras de poder (113). Por consiguiente, sostiene que el museo al ser un espacio de prácticas, representaciones y significaciones contiene los recursos necesarios para adaptarse a los cambios que se producen en los entornos en que están ubicados. Además, describe que el museo del texto se basa en una perspectiva de análisis textual que concibe a la cultura como un sistema de significación en donde permite analizar las condiciones y contexto de producción de significados: “...expresa la intención y la voluntad del enunciado, del hacedor, del emisor a modo del demiurgo del arte y de la ciencia humana con el fin de interpretar a un destinatario, a un enunciatario, a un receptor” (114).

Peñaranda argumenta que lo virtual: “pertenece por entero al orden de lo real y no se opone a este término sino al de lo actual, de modo que lo virtual no es un orden distinto al que emigran el museo con el advenimiento de Internet, sino que ambos coexisten en un ámbito tan real como el de las propias personas que los visitan” (114). Ante lo discutido, el autor propone que el museo virtual se nutre del museo red y el museo texto. Por lo tanto, el museo virtual:

no constituye un cambio de paradigma en sí mismo, sino simultáneamente una evolución del concepto de museo inducida por un cambio en las herramientas y en los modos de actuar y una metáfora especular de la información como «paradigma cultural de pensamiento y acción. (116)

Por ende, el museo hace referencia a la concepción del museo como recurso de información y la relación museo-persona elevaría a la persona a causa.

Bertacchini & Morando argumentan que la revolución digital está cambiando radicalmente por el consumo y la producción de los patrones culturales obligando a los museos a repensar cómo pueden relacionarse con la audiencia como usuarios de contenido cultural. Los autores sostienen que las instituciones culturales respondieron a las condiciones económicas y tecnológicas causadas por la digitalización y el entorno de las redes. Algunas de ellas son: exhibición en línea, exhibición de imágenes, licencia de imagen propietaria, licencia abierta e imagen artística generada por el usuario. La exhibición en línea representa una de las más amplia y honesta aplicación de colecciones digitalizadas. Originalmente los museos web duplicaban productos e información familiar de los museos. No obstante, el crecimiento de la tecnología ha dado un auge a una experiencia completamente virtual para los visitantes y los amantes del arte en los museos o exhibiciones virtuales. En palabras de Bertacchini & Morando: "...este modelo intenta generar un nuevo valor, ya que está orientado hacia la agregación de plataformas digitales dedicadas a reducir los costos de búsqueda de usuarios e improvisar la experiencia virtual" (Bertacchini & Morando 64).

Por otra parte, se encuentra la exhibición de imágenes. Según los autores, es un modelo tradicional y sistema establecido para promover acceso de contenido autoritativo y de confianza por museos. Las instituciones como los museos son creadores y poseedores de las imágenes de arte. Los museos son típicamente las entidades en las mejores posiciones para desarrollar los acuerdos de licencia y determinar que restricciones poner en el uso de las imágenes que colocan para estar disponibles. "Los museos tienen diferentes políticas diferenciales estándar con relación al uso de la imagen, el propósito, media, calidad y el tamaño de la imagen digital, tirada de impresión, el

alcance de la audiencia y otros factores” (65). Finalmente, el principal valor de la tecnología digital en el modelo tradicional es reducir el costo de transacciones a comerciales y publicadores escolares buscando permiso para reproducir contenido de propiedad autoritativa por museos.

El tercer componente es la licencia abierta. Bertacchini & Morando plantean que la licencia abierta surge a partir de reducir los costos de transacción para el acceso y reuso de imágenes digitales de las colecciones de los museos para manejar el reuso sin necesidad de los usuarios de buscar permiso todo el tiempo a los museos. Dos ejemplos son: la licencia del *Creative Commons* para permitir “el uso, reuso y redistribución de contenido de las colecciones digitales en un marco de libre acceso” (66). El segundo es la colaboración de Bundesarchiv y *Wikipedia Foundation* en donde el archivo público de Alemania “lanza algunas 100,000 imágenes bajo el acceso de contenido abierto para distribuirlo a través de Wikipedia, la plataforma manejada por *Wikipedia Foundation*” (66).

Por último, está la imagen artística generada por el usuario. La misma comparte el mismo acercamiento que la licencia abierta desde el punto de vista de acceso y reuso. Son consideradas una organización separada porque con las licencias abiertas el usuario en lugar de la institución es responsable por la producción y la divulgación” (66). Como resultado, las instituciones culturales no tienen el derecho de los contenidos digital derivado de sus colecciones físicas. La iniciativa es compartir contenido digital a través de las plataformas digitales de contenido abierto en línea como *Wikimedia Commons*.

## 2.9. Arte en la educación

Desde tiempos remotos, el arte ha sido considerado como una forma artística de expresar las emociones de los individuos; no obstante, en la actualidad, el arte no solo abarca las emociones, sino que también se relaciona con movimientos sociales y culturales de la sociedad. Lourdes Palacios señala que el arte: “es una necesidad primaria y representa una posibilidad de redimir al hombre del acelerado proceso de deshumanización que vive en la sociedad actual” (Palacios 37). El museo fomentará las artes en la educación por medio de la exploración, el juego y el desarrollo del pensamiento crítico en actividades específicamente diseñadas para esos fines. Por consiguiente, la educación en las artes sirve como método para combinar estos dos conceptos para dar prioridad al arte y al ser humano. El lenguaje: “es un elemento eminentemente social, es indispensable su inclusión en el proceso de aprendizaje, ya que a través de él el pensamiento individual se apropia de la cultura del grupo humano al que se pertenece y la acrecienta” (Ros 3). Finalmente, Javier Abad plantea que “la educación artística puede y debe ofrecer ámbitos de exploración, reflexión y compromiso, de manera individual y colectiva, que se proyectan en la búsqueda de una mayor calidad en la relación entre arte y vida” (Abad 2).

Este concepto surge del término de arte comunitario o arte de la comunidad en donde se asocia el arte público crítico y prácticas artísticas elaborativas. Palacios define que es una ideología con la relevancia social del arte y en la posibilidad de alcanzar una auténtica democracia cultural: “... más accesible, participativa, descentralizada y que refleje las necesidades y particulares de las diferentes comunidades” (Palacios 199). A su vez, implica un contexto social que busca beneficio social y favorece la participación de las comunidades en la realización de la obra. El autor describe que este movimiento nace

a finales de los años sesenta y a principios de los años setenta. Esto se debe ante la idea de que el arte debe encontrarse en el contexto físico o social y el interés por el público y de los artistas de aplicarlo a la obra. “El cuestionamiento tanto del arte por el arte como de los valores del formalismo o del sistema del mercado artístico, propicio una deriva hacia la idea de la obra de arte como herramienta para el cambio social” (199). Un ejemplo es el arte comunitario en los Estados Unidos por los murales callejeros en donde la mayoría de las comunidades latinas y afroamericanas exponían sus problemas de pobreza, desadaptación y racismo a través de la pintura.

En un principio, el arte comunitario se consideraba como un movimiento radical. Después, a pasar los años, se convierte en herramienta política social y de objeto de enseñanza en centros de arte. En los Estados Unidos, en los años setenta, se fundan instituciones a la financiación de proyectos de arte comunitario. En los años noventa Palacios sostiene que hay un interés renovado por la financiación de asuntos comunitarios en donde los límites entre arte y política se desdibujaba. Finalmente, que para principios de los años 1990 hay una convergencia entre la tradición del arte comunitario y las nuevas ideas sobre el arte público en donde se enfoca en desarrollar nuevas formas para la implicación del público.

A su vez, esta temática del arte en la educación sigue vigente en los museos a través de los dispositivos móviles. Sallés Tenas propone que un método de aprendizaje para los museos o centros patrimoniales es a través de dispositivos móviles. Ella sostiene que las aplicaciones: “...tienen algunas ventajas para acercarnos al patrimonio, y es que se ha convertido en una forma más de acceder a la información y al entretenimiento, aprovechando lo que serían tiempos muertos de espera, ratos libres y viajes” (Sallés

Tenas 93). De esta manera, indica que la tipología de aprendizaje es la indagación y que la misma significa partiendo de la *National Research Council* de Estados Unidos quien en 1996: "...ofrecer clases en las que el alumnado participe en actividades científicas para formular explicaciones basadas en la evidencia" (93).

Por otra parte, Sallés Tenas argumenta que las aplicaciones se han convertido en una forma de acceder al conocimiento y una opción para acceder a una mediación con el patrimonio. Ante esto, menciona el estudio de Ryokai, Agogino y Oehlberg realizado en el año 2012 en donde afirman que los móviles ofrecen nuevas oportunidades para el aprendizaje basado en actividades que se realizan fuera del aula. Ella propone que para realizar aplicaciones que motiven o enganchen a los usuarios deben alcanzar diferentes objetivos. Uno de ellos es establecer las direcciones de interactividad y el segundo factor es la capacidad de generar respuestas emocionales con el despliegue de la metodología educativa.

La autora menciona dos áreas de aplicaciones dentro de los museos o centros patrimoniales que son de información y el juego. En la primera categoría, algunas aplicaciones proporcionan el acceso a la información del lugar y de las colecciones a modo de catálogo o guía. La autora sostiene que estos tipos de aplicaciones: "...se basan en una comunicación muy básica, sin que se dé un diálogo real entre usuario y contenidos" (95). Asimismo, señala algunas aplicaciones las cuales ofrecen información a partir de diversos recursos como las guías de rutas. Igualmente, ella indica que son pocas las aplicaciones que permiten una experiencia de inmersión y que usen la ubicación para dar una visión completa del lugar.



Por otro lado, otra serie de aplicaciones que menciona es la que parte de la vertiente más lúdica o del juego para acercarse al usuario. Uno de los ejemplos es *Murder at the Met: An American Art Mystery*, una aplicación en la que debe hacer de detective a través de un recorrido por las salas para descubrir el asesinato de Virginne Gaobeau. La aplicación: "... ofrece la posibilidad de hacer tres rutas distintas, con diferentes historias para jugar en varias ocasiones" (96). Otro juego es *Escape from the Tower* de Londres. El mismo se basa en sacar a los prisioneros de la Torre por medio de los recorridos mientras el público escucha sus historias. Al contestar las preguntas, el usuario obtiene el dinero la cual se utiliza para rescatar a los prisioneros. La autora concluye: "Este tipo de juegos son los más que se acercan a la idea de un aprendizaje por indagación, aunque las estrategias lúdicas que presentan son variadas y no todas pueden aportar lo mismo" (96).

En resumen, ante los datos presentados, la educación en el arte será una de las estrategias del museo para concientizar y visibilizar a la ciudadanía puertorriqueña sobre la afrodescendencia. Ante lo discutido, se proyecta como el arte comunitario ha evolucionado y que en el presente forma parte de la educación. La plataforma web utilizará la interacción con la audiencia para fomentar interés en los saberes afro y a su vez que el público con su conocimiento aporte al museo virtual interactivo convirtiéndolo en un proceso de compromiso y aprendizaje de ambas partes.

## 2.10. Videojuegos y educación

Los videojuegos además de ser un factor de entretenimiento también cumplen con un componente educativo para las personas. Morales plantea que los videojuegos tienen un potencial educativo ya que el juego: "...favorece la sociabilidad, desarrolla la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo" (Morales 2). Asimismo,

sostiene que es una gran herramienta para la motivación de diversas materias como las matemáticas y las ciencias. Igualmente, que puede ser utilizado como entrenamiento eficaz en programas de tipo viso-motor:

Desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora de las habilidades de los pilotos de avión, reducir el número de errores de razonamiento, entrenamiento de test, mejora la eficacia de los trabajadores sociales, conseguir un mayor control de los tiempos de reacción, servir de enfrentamiento ante situaciones vitales que pueden ser simuladas, etc. (6)

El autor concluye que los videojuegos presentan una herramienta más directa para la educación de los niños en una sociedad informática.

Por otra parte, Sedeño dialoga con Morales en la cual a partir de que el videojuego tiene una importancia social por su naturaleza de medio masivo. Asimismo, la autora cita a Roberts & Sutton-Smith quienes en 1962 sustentan de que los juegos son: “...un acto creativo, ficticio y experimental para los niños que significa seguir reglas que reflejan los valores de la sociedad y sus diferentes organizaciones e instituciones, de manera explícita e implícita” (Sedeño 184). Además, afirma que una de las características del videojuego es la interactividad y que el mismo conlleva tres elementos: reto, curiosidad y fantasía.

### 2.11. Entretenimiento y educación

El entretenimiento se puede utilizar como una herramienta educativa para motivar a las personas a conocer de un tema en específico. Baloco Navarro sostiene que una forma de Edu-entretenimiento es través de los Juegos Serios para educar a los estudiantes. Ella explica que el Edu-entretenimiento definido por Américo et al. quienes,

en 2015, se refieren a espectáculos, eventos, programas de radio y televisión, contenidos digitales educativos a través del entretenimiento. La autora plantea que el concepto de Edu-entretenimiento se utiliza como herramienta potenciadora de proceso de aprendizaje ya que los jóvenes de la actualidad requieren de una interacción frecuente. Además, indica que los juegos serios son herramientas tecnológicas que ayudan a capacitar, entrenar y proporcionar un aprendizaje en cualquier área. Asimismo, establece que los juegos serios dentro del Edu-entretenimiento son: "...todos los productos que cumplen los requisitos estructurales que separan, un sistema de reglas y la posibilidad de victoria" (Baloco Navarro 7). Igualmente, ella señala que los juegos serios comparten las características de la motivación del Edu-entretenimiento. Adicionalmente, ofrece otras ventajas como sus posibilidades interactivas que se basan en la comunicación. A la par, los juegos serios utilizan algunas características de los videojuegos que son: estrategias pedagógicas, aprender entreteniéndose y establecer objetivos no lúdicos en la estructura del juego.

En conclusión, ante los datos presentados, la mejor manera de concientizar y visibilizar a la ciudadanía puertorriqueña sobre la afrodescendencia es a través de la tecnología. Ante lo discutido, es imprescindible tener en cuenta cómo la misma ha abarcado una gran importancia en la sociedad y que a la misma vez forma parte del futuro. Al mismo tiempo, que en Puerto Rico ha habido aplicaciones para museos que integran la tecnología como la aplicación Windows 8.1 en la Casa Cortés y *Google Arts & Culture*. No obstante, ninguna ha tomado la iniciativa de una interacción del público y la obra sobre el tema discutido. A la misma vez, que la herramienta adecuada sería la realidad aumentada ya que dicho concepto ha cobrado un auge en los museos.

## 2.12. Enfoques Teóricos

A través de lo mencionado, se obtiene una idea básica de los conceptos de cultura, tecnología, museos virtuales y la educación empleada en la misma para la creación de una plataforma de un museo virtual interactivo sobre afrodescendencia. A continuación, se presentará varios autores que plantean los temas de las TIC y como se interceptan con la cultura digital. Además, de otros autores que argumentan sobre los temas de marginalidad, negritud, feminismo y colonialidad que ayudarán a comprender a los artistas para organizar de una manera eficiente el museo virtual interactivo sobre la afrodescendencia.

Tras la introducción de las TIC los museos han evolucionado desde las páginas web hasta la realidad virtual y que, gracias a esto, las instituciones han sido más interactivas. Robles Ortega et al. citan Moltenbrey quien en el 2001 establece que la herencia virtual es el uso de medios electrónicos para recrear o interpretar elementos relacionados a la cultura o como podrían haber sido. Los autores argumentan que inicialmente los museos estaban formados por un conjunto de páginas web y que evolucionaron a la utilización de técnicas de Realidad Virtual que supuso una mejora en la experiencia del usuario. Ellos sostienen que tras el avance de las TIC han permitido generar museos virtuales con contenidos interactivos. Igualmente, que las características deseables de los museos virtuales son la facilidad de uso y la familiaridad, realismo de la escena y el nivel de información obtenido y establecer diferentes perfiles de usuarios en la visita a un museo virtual. Por otra parte, reafirman que este método debe funcionar como apoyo y no sustituirla ya que: "...una visita virtual nunca podrá sustituir a una herramienta adicional para completarla" (Robles Ortega et al. 36).

Otra función importante de las TIC dentro de los museos virtuales es que ayudan en la educación no formal, principalmente en los museos de arte contemporáneo.

González García plantea que las TIC ayudan en la educación no formal, específicamente en los museos de arte contemporáneos proporcionando accesibilidad al público por medio de herramientas que la industria tecnológica ofrece en la actualidad. Conjuntamente, que el mismo ha abarcado los hábitos del ocio y el consumo cultural en la vida cotidiana. El autor señala que las TIC se convierten en un método idóneo para generar modelos de aprendizaje ya que:

...responden a las necesidades que poseen los y las ciudadanos/as del siglo XXI que ahora pueden tener una mayor accesibilidad al conocimiento que contiene el museo, que ya no se detiene en facilitar la mera observación de la obra de arte, sino que investiga por hacer llegar al público informaciones relacionadas con ella, como aspectos de carácter artísticos, histórico, antropológicos..., a través de diversas actividades planteadas muchas veces como juego, mediante los recursos de las TIC.

(González García 2539)

El autor establece que el giro visual se torna necesario dentro del campo estudiado y que los tipos de tecnologías que utilizan los contextos educativos de museos de arte contemporáneos suelen girar en torno a la imagen. De igual manera, que el giro educativo en el arte entrelaza el valor estético de la educación con el valor social del arte perdiendo su autonomía y abriéndose en el campo experimental de aprendizaje interdisciplinario y transversal. Además, propone que tanto las nuevas tecnologías, los procesos de producción artísticos, la enseñanza-aprendizaje gira en torno a cómo se circula y se concibe la obra de arte.

Por otra parte, el autor realiza un proyecto de la realidad tecnológica-educativa en los museos de arte contemporáneos en cómo estas instituciones integran las TIC. La misma consiste en una readaptación y reactualización de antiguas estructuras. Las herramientas que se encontraron en los museos para sus recursos fueron: dispositivos multimedia, tutoriales de autoaprendizaje, videos informativos, simuladores de realidad virtual y juegos y videojuegos. Por último, sostiene que la implementación de las nuevas tecnologías en el aprendizaje no formal en los museos de arte contemporáneos que es co-existencial y que esto ayuda a resolver la distanciamiento de determinados sectores públicos en los nativos digitales y aquellos que no lo son.

Otro factor que trae las TIC a los museos virtuales es que promueve una narrativa hipermedia que no solo se basa en información, sino que también propone una interacción con el público. Barinaga et al. plantean que las TIC están presentes en: "...los museos in situ y configuran el museo virtual en red fija y móvil" (103). Ellos proponen que el museo virtual parta de una narrativa hipermedia que conlleve interactividad, interacción y accesibilidad. Los autores señalan que los museos en la actualidad no siguen las bases de la narrativa hipermedia (interactividad, informática, dramática y persuasiva) y que solo se basa en la informática. Por consiguiente, exponen que la narrativa hipermedia: "...pueda contribuir a una comunicación participativa en las distintas versiones del museo" (Barinaga et al. 105). Por otra parte, ellos sostienen que los contenidos de hipermedia deben ser accesibles en el museo virtual, adaptarse no solo a las manifestaciones museales sino también a los distintos públicos, generando empatía con los visitantes e incentivando el aprendizaje y la diversión ofreciendo sistemas

inversivos especiales que puedan integrar lo real y lo virtual, y que todas estas no sean informativas.

Por otro lado, los autores plantean que los museos virtuales no se quedan estancados en recrear el museo, sino que se conviertan en lugares de encuentro de visitantes virtuales personificados en avatares. Por otra parte, para el museo en movilidad proponen que dicha institución pueda conectarse con el museo *in situ* para contextualizar piezas y procesos en los espacios que se crearan y que: "...pueda utilizar todos los elementos multimedia e intricarlos con los elementos reales" (113). Ellos señalan que apliquen los videojuegos como ámbito del museo. Para esto, hay que conocer que se puede contar a través del juego y que el mismo debe contener algunos retos tales como: de habilidad, de estrategia, de puzzles, sociales, exploratorios y creativos. Los autores indican varios retos a superar como: el relato debe ser limitado e independiente, simulación, tiempo, expectativo, mecánicas y ética y rol. Después de todo: "...el juego tiene como objetivo vivir una experiencia emocionante y divertida" (115). Por último, los autores concluyen que se debe: "...integrar los videojuegos en el ecosistema digital para simular experiencias y aprender divirtiéndose es un reto ineludible que debe afrontar la narrativa hipermedia factual" (116).

Por otro lado, Ferreira-Fernández desarrolla un artículo sobre las tecnologías digitales en los museos españoles. Tras la revolución tecnológica en los años 1980, las TIC supusieron un cambio radical en los museos. Al principio se utilizaron para la gestión interna tanto personal como las colecciones. Después, se comienzan a introducir en las salas: "...para resultar más modernos a la par que más didácticos" (Ferreira-Fernández 351). Más tarde, alrededor del 2006, comienzan las iniciativas del carácter

educativo. De ahí, surge la aplicación del *edutainment* tanto para padres y jóvenes. El mismo, incluiría: "...juegos y videojuegos que fomentan el aprendizaje, portales interactivos, vídeos con un carácter desenfadado, etc" (354). Luego, la autora sostiene que para el 2007 aparecen los *Smartphone* que se convierten en herramientas para el TIC y la personalización: "Las apps consultadas en dispositivos electrónicos permiten acabar con la homogeneización de contenidos ofrecidos, permitiendo que el usuario elija entre una amplia variedad aquellos que mejor se adecúan a sus circunstancias" (356). Finalmente, la autora sostiene que la realidad virtual logra transmitir contexto racional logrando que el público se involucre en el arte.

### 2.13. Cultura digital y educación

Ante los nuevos cambios tecnológicos, la cultura digital abarca una gran importancia en las industrias culturales. López Berito & Santacana Mestre argumentan que la cultura digital es el régimen de comunicación digital la cual en la actualidad es el centro de la industria cultural. Asimismo, que la influencia de la cultura vas más allá de la repercusión en los formatos de los productos culturales. Los autores sostienen que la cultura digital planteada por Gere en 2002 es: "...no solo son los efectos y posibilidades de una tecnología en concreto, sino que engloba las maneras de pensar y de hacer que se plasman en este tipo de tecnología" (López Berito & Santacana Mestre 9). Además, ellos sostienen que tanto el mundo del patrimonio como los museos se ven igualmente influenciado por la cultura digital. Por tal motivo, señalan que la UNESCO desde el 2003 indica: "...son aquellos recursos de información y de la expresión creativa que se producen, distribuyen, [a los que] se accede y se conserva en formato digital" (9). Por consiguiente, los autores indican que los museos no son aquel que se encuentra dentro de



sus paredes sino también a los que están en las redes o en cualquier lugar que permite el acceso a información digital. Asimismo, que han impactado otros sectores incluyendo la educación:

...se caracteriza por la flexibilidad y la portabilidad, la convergencia técnica y multifuncional en los dispositivos, la multimodalidad de recursos educativos, el aprendizaje no lineal, un gran potencial comunicativo e interactivo, el carácter meta colaborativo del proceso de aprendizaje, y la virtualidad e hipervirtualidad del contexto de aprendizaje. (10)

Ante esto, se presenta cómo la tecnología ha abarcado una parte importante en la vida cultural y cómo la misma se integra en ella. De esta forma, cómo la tecnología facilita el aprendizaje por medio del entretenimiento y para lograrlo es necesario tener en cuenta: elementos de juegos, narración, interactividad y educación. Una manera de aplicarlo es a través de la cultura digital, tecnología y realidad virtual ya que es una herramienta fácil de utilizar y que a la misma vez es “trending” entre la audiencia joven.

#### 2.14. Paradigma emergente

El planteamiento De Sousa Santos sobre el paradigma emergente se utilizará para la creación de la plataforma web el método de Epistemologías del Sur para mostrar las luchas sociales sobre la afrodescendencia en Puerto Rico y los distintos saberes para comunicar a la audiencia puertorriqueña sobre el legado africano. Asimismo, se enfocará en darle privilegios a los artistas y grupos que representen los grupos minoritarios representados en la historia negra en Puerto Rico. De Sousa Santos propone que el paradigma emergente es una propuesta que establece como medida para resolver lo que el paradigma científico falta en torno a los estudios sociales modernos. El mismo, se basa en

que todo el conocimiento científico natural es científico social. Sostiene que hay un interés por el colectivo:

El conocimiento del paradigma emergente tiende así a ser un conocimiento no dualista, un conocimiento que se funda en la superación de las distinciones tan familiares y obvias que hasta hace poco considerábamos instituirles, tales como naturaleza/cultura, natural/artificial, vivo/inanimado, mente/materia, observador/observado, subjetivo/objetivo, colectivo/individual y animal/persona. (De Sousa Santos 55)

Otro punto que el autor toca es que todo el conocimiento es local y total. Se refiere a que tiene como horizonte la totalidad universal y que son adoptados por grupos sociales. “El conocimiento posmoderno es también total porque reconstruye también los proyectos locales, restándoles ejemplaridad y por esa vía los transforma en pensamiento ilustrado” (61). Además, menciona que todo conocimiento es autoconocimiento. Argumenta que la distancia entre el sujeto/objeto es acortada en un conocimiento comprensivo e íntimo que no separa y que los une. Según en sus palabras: “...el carácter autobiográfico y autorreferencial de la ciencia está plenamente asumido” (65). Finalmente, todo el conocimiento científico busca constituirse en sentido en común. Se refiere a que acepta todo lo que existe y que no produzca ruptura significativa en lo real.

Ante el paradigma emergente, De Sousa Santos propone las Epistemologías del Sur como forma de distanciarse del pensamiento eurocéntrico:

Las Epistemologías del Sur se refieren a la producción y validación de los conocimientos anclados en las experiencias de resistencias de todos los grupos

sociales que sistemáticamente han sufrido la injusticia, la opresión y la destrucción causada por el capitalismo, el colonialismo y el patriarcado”. (306)

Por consiguiente, el autor argumenta que el objetivo es ofrecer que los grupos sociales oprimidos representen su mundo como propio y con sus términos. Además, que las Epistemologías del Sur se relacionan con los saberes que emergen de las luchas sociales y políticas. Por último, promueve que las principales herramientas son: la línea abisal y los diferentes tipos de exclusión social que crea; la sociología de las ausencias y la sociología de las emergencias; la ecología de saberes y la traducción intercultural; y, la artesanía de las prácticas.

La primera se refiere a la línea abisal que marca la división radical entre las formas de sociabilidad metropolitana y las formas de sociabilidad coloniales que se ha caracterizado desde el siglo XV (320). Los tipos de exclusión que crea es la exclusión abisal y no abisal la cual la primera denominada como el mundo colonial tiene que la víctima o el objetivo ontológico (capitalismo, colonialismo y patriarcado) es: “el mundo de “ellos”, aquellos con quienes no es imaginable equivalencia o reciprocidad alguna pues no son plenamente humanos” (320). La última llamada el mundo metropolitano se refiere a la persona/humano: “es el mundo de la equivalencia y la reciprocidad entre “nosotros”, aquellos que son, como “nosotros”, plenamente humanos” (320). El segundo elemento es la sociología de las ausencias y de las emergencias en que se basan en las exclusiones abisales y no abisales y cómo el capitalismo, el colonialismo y el patriarcado, para generar grupos de dominación, las resistencias y las luchas que están producen. De Sousa Santos define a la sociología de las ausencias como: “la investigación de las maneras en que el colonialismo opera junto con el capitalismo y el patriarcado para

producir exclusiones abisales (no existentes, invisibles, infames o peligrosos)” (327). Por otra parte, describe que la sociología emergente: “se ocupa de la valorización simbólica, analítica y política de las formas de ser y de saber que se presentan en el otro lado de la línea abisal por la sociología de las ausencias” (330).

El tercer punto es la ecología de los saberes. La misma tiene como propósito crear una relación con el conocimiento científico y otros tipos de conocimiento. En otras palabras: “lo que la ecología de saberes cuestiona son las jerarquías y fuerzas abstractas que la historia, a través de ellos, ha naturalizados” (232). El cuarto punto es la traducción intercultural. El autor define la traducción intercultural como: “...la alternativa tanto al universalismo abstracto en que se asientan las teorías generales centradas en occidente, como a la idea de inconmensurabilidad entre las culturas” (267). Ante esto, lo que busca la traducción intercultural es cuestionar los saberes alternativos y el estatus abstracto desigual de los conocimientos distintos (268). Esto ayuda a serle frente a la diversidad y el conflicto en ausencia de una teoría general y una política centralizada e impuesta. La otra traducción intercultural que menciona es la didáctica que es cuando se combina lo individual con lo colectivo, y la oralidad y la escritura en donde se centra en los líderes de luchas sociales o comunidades. Finalmente, se encuentra la artesanía de las prácticas en donde se diseña y se valida las prácticas de lucha y resistencia llevadas a cabo según por las premisas de las Epistemologías del Sur (338).

### 2.15. Teoría en negro

A través de la teoría en negro de Lewis Gordon, las obras de los artistas partirán de las problemáticas planteadas por el autor. Además, que mostrando al negro como eje principal responde al término de libertad. Igualmente, a través de la figura del negro se

comienza a auto reflexionar sobre uno mismo y la identidad del negro en Puerto Rico. Lewis Gordon plantea sobre la teoría en negro la cual busca que la misma se enfrente y se analice. “Es la parte oscura de la teoría en la cual, al final, no es otra que la teoría misma, entendida como autorreflexiva, fuera de sí misma” (Lewis 198). La misma cuestiona tres problemáticas que otras teorías lideran: el problema de identidad e identificación, problemas de libertad, transformación y transcendencia, y las prácticas justificadoras de las primeras dos y sobre sí mismo. Por lo tanto, el autor propone que estas problemáticas responden a la teoría en negro en que el negro es un lugar para cuestionar la humanidad. Asimismo, que el negro emerge como lugar en la cual la libertad es desafiada.

#### 2.16. La colonialidad del poder

La teoría de Quijano presenta una descolonización a través del pensamiento y que plantea romper con las estructuras del poder. Ante esto, el proyecto buscará una reflexión que rompa con los criterios establecidos sobre la cultura africana ofreciendo una nueva visión sobre la misma. Aníbal Quijano argumenta que la colonialidad del poder que se proyecta hoy día, principalmente en América Latina, parte de unos patrones de poder y del capitalismo tras la relación del capital-salario por el proceso de colonización.

Además, que el patrón del poder recae en la clasificación social sobre la raza tras la experiencia de la dominación colonial que lleva al eurocentrismo en donde coloca a Europa como país civilizado y superior a los países colonizados. El autor describe que hay unos elementos que fortalecen la colonialidad del poder que son: la global de la historia conocida, la hegemonía de una institución y la relación de interdependencia configurado en un sistema sobre la totalidad del planeta. Igualmente, Quijano añade: “Primero que nada, esa democratización hubiera implicado, y aún debe implicar el

proceso de la descolonización de las relaciones sociales, políticas y culturales entre las razas, o más propiamente entre grupos y elementos de existencia social europeos y no europeos” (Quijano 821). Antes estas palabras, sostiene que países como América Latina se conviertan en una homogenización nacional debe de haber una descolonización en su totalidad de lo que se ha planteado a través de la mirada eurocentrista.

### 2.17. Teoría feminista

Rousseau aclara que el feminismo negro está entrelazado con la raza, clase y sexualidad. La teoría feminista asevera que las mujeres negras existen dentro de la historia interseccional de las opresiones raciales y de géneros. “Las investigaciones sobre las mujeres negras deben proveer un análisis interseccional de las opresiones de raza, clase, género y sexualidad” (Rousseau 200). A su vez, la teoría reconoce que la raza importa para las mujeres negras y afirma que el análisis de las mujeres negras debe incluir el análisis de raza y género. En palabras de la autora: “El feminismo histórico esta fundamentalmente arraigado en el supuesto que los negros han sido históricamente opresivos tanto en la raza y clase sin importar el género” (200). Por último, reconoce que las mujeres negras han luchado históricamente por los derechos para ser conectadas a los hombres negros: “El feminismo aclara la importancia de localizar la única historia y política en el contexto económico que cada grupo experimenta en su propia clase” (200). Adicionalmente, Walker menciona que el feminismo o ser *womanist* está vinculado con la cultura de la mujer y la integración del todo tanto con el masculino y el femenino. Ella define feminismo como: “una mujer que ama otra mujer, sexual o no sexual” (Walker 2). Otro concepto que lo describe es: “que aprecia y prefiere la cultura de mujer, la flexibilidad emocional de las mujeres y la fuerza de la mujer” (2). Finalmente, culmina

que el termino se refiere: “estar comprometida a la supervivencia y la integridad de personas enteras, masculino y femenino” (2). El trabajo tendrá en cuenta las ideas de ambas autoras para proyectar la lucha feminista de las mujeres negras, tanto puertorriqueñas como afro-caribeñas.

### Capítulo 3: Metodología

El estudio pretende proponer una propuesta para la creación de una plataforma web de un museo virtual interactivo sobre la afrodescendencia. Asimismo, que a través de este trabajo se logre diseñar una plataforma web y ayudar a concientizar a la población sobre la cultura y el patrimonio de Puerto Rico acerca de la raíz africana. Además, de visibilizar y crear consciencia de que la cultura africana es una parte importante de la formación de Puerto Rico. Para lograrlo, se llevará a cabo un enfoque cualitativo en donde se utilizará la técnica de análisis de discurso. Por último, el proyecto se dividirá en seis fases.

Antes de comenzar las fases, el proyecto se basará en un enfoque cualitativo con técnica de análisis de discurso. La misma, realizará estudios de obras de arte y de figuras célebres negras para poder presentarlo en la página web. La unidad de análisis para la primera parte serán artistas de Puerto Rico de 18 a 90 años que representen la afrodescendencia desde los años 1950 hasta el presente. Igualmente, se estudiarán ocho muestras de 5-7 artistas por diferentes secciones: la primera consistirá en los años 1950-80, la segunda de 1990-2002, la tercera del 2003-2006, la cuarta de 2007-2009, la quinta de 2010-12, la sexta de 2013-15, la séptima de 2016-18 y la octava de 2019-21. En la segunda parte, la unidad de análisis serán figuras célebres negras de Puerto Rico que lucharon por el país ya sea en el área de literatura, deporte, gastronomía, historia, entre otros, durante los años 1950 hasta el presente. Las muestras serán de 2 a 5 obras que ilustren a los personajes en diferentes tiempos cronológicos de 1950-2021.

Después de esta etapa, se trabajará las fases para el proyecto. La primera fase consistirá en llevar todos los procesos necesarios para la formación de la corporación. La



segunda fase es establecer los requisitos necesarios para la acreditación del museo. La tercera fase será en llevar a cabo un plan de negocios. La cuarta fase es proponer los canales de difusión. La quinta fase es la construcción para el lanzamiento y la sexta fase es lograr la operación completa del proyecto (Ver Anejo III).

#### Capítulo 4: Hallazgos y conclusión

Ante los datos presentados, la propuesta para una creación de una plataforma web sobre un museo virtual interactivo sobre afrodescendencia será un proyecto pertinente para divulgar la cultura puertorriqueña. A su vez, que este proyecto es semicompleto pues se encuentra en su fase inicial basada en la planificación de este. Para llevar a cabo su ejecución es necesario tener en cuenta los requisitos para ser integrados en la Alianza Americana de Museos para recibir los beneficios con relación a los fondos para manejar la institución. Además, se requiere un plan de curaduría para las obras a exhibirse en el área permanente y temporal. De igual manera, reconocer los gastos que implican crear un museo interactivo y mantenerlo. Finalmente, para lograr el éxito del proyecto es primordial la cooperación entre gestor y profesionales de la tecnología, instituciones, administración, entre otros para obtener la eficiencia del trabajo, y otros aspectos que abarcaran los anejos.

## Referencias

Abad, Javier. “Uso y funciones de las artes en la educación y el desarrollo humano”.

*Educación artística, cultura y ciudadanía*, 2009, pp. 17-24,

[formacioncontinuaedomex.files.wordpress.com/2011/06/abad-javier-usos-y-](http://formacioncontinuaedomex.files.wordpress.com/2011/06/abad-javier-usos-y-)

[funciones-de-las-artes.pdf](http://funciones-de-las-artes.pdf). Accedido el 16 de marzo de 2021.

Asociación Puertorriqueña de Artistas Plásticos. “Asociación Puertorriqueña de Artistas

Plasticos Inc.” *Wix.com*, 1997-2020.

[www.apappr.org/?fbclid=IwAR3zblC8NqBUFOkPLZyz2BWavhab\\_eXdSzbhij](http://www.apappr.org/?fbclid=IwAR3zblC8NqBUFOkPLZyz2BWavhab_eXdSzbhij)

[WF52aJJOPInWS4CKLDLY](http://WF52aJJOPInWS4CKLDLY). Accedido el 1 de diciembre de 2020.

---. “Epílogo 3A3D”. *Kunsmatrix*, 2020.

[art.kunstmatrix.com/apps/artspaces/dist/index.html?timestamp=1588086841915&](http://art.kunstmatrix.com/apps/artspaces/dist/index.html?timestamp=1588086841915&)

[fbclid=IwAR2wCgm6aevVVJs0TThJjDMxKm-](http://fbclid=IwAR2wCgm6aevVVJs0TThJjDMxKm-)

[aiea\\_Gy6JOI7H9UzDf9hudrKlft-](http://aiea_Gy6JOI7H9UzDf9hudrKlft-)

[G9M0#/?external=true&splashscreen=true&language=en&uid=16644&exhibition](http://G9M0#/?external=true&splashscreen=true&language=en&uid=16644&exhibition)

[=848494](http://=848494). Accedido el 1 de diciembre de 2020.

Badía Rivera, Luz E. *Historia de los Museos de Puerto Rico, 1842-1959: Musealizando*

*su patrimonio y narrando la identidad*. 2017. Universidad de Granada. Tesis de

disertación. Dialnet Plus, [hdl.handle.net/10481/48522](http://hdl.handle.net/10481/48522). Accedido el 21 de

noviembre de 2020.

Baloco Navarro, Claudia. “En la frontera del Entretenimiento y la Educación: Juegos

Serios”. *Cedotic*, 2017, vol. 2, no.2, pp. 1-5,

[investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/186](http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/186)

9. Accedido el 21 de noviembre de 2020.

Barenboim, Leila. “Gestión Cultural 3.0.” *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Cuaderno 50, 2014, págs.91-101

Barinaga Borja et al. “La narrativa hipermedia en el museo. El presente del futuro”. *OBRA DIGITAL*, 2017, vol. 12, pp. 101-121, [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6122240.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6122240.pdf). Accedido el 21 de noviembre de 2020.

Belloch, Consuelo. *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.)*. Unidad de Tecnología Educativa, s.f. Universidad de Valencia, [www.uv.es/~bellochc/pdf.pwtic1.pdf](http://www.uv.es/~bellochc/pdf.pwtic1.pdf). Accedido el 21 de noviembre de 2020.

---. *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Material docente* [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. 2012. Universidad de Valencia, [www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf](http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf). Accedido el 21 de noviembre de 2020.

Bertacchini, Enrico & Federico Moranda. “The Future of Museums in the Digital Age: New Models for Access to and Use of Digital Collections”. *International Journal of Arts Managements*, vol.15, no.2, 2013, pp. 60-72. JSTOR, [www.jstor.org/stable.24587113](http://www.jstor.org/stable.24587113). Accedido el 11 de noviembre de 2020.

Capellán Heyer, Ivelisse. *Un viaje artístico por el Caribe: Del museo al espacio virtual*. (Aplicación Casa Cortés en Windows 8.1). 2014. Universidad de Puerto Rico- Río Piedras, tesis de maestría. ProQuest Dissertations and Theses Global.

Corredor Afro. “Página de inicio”, 2020, [corredorafro.org/inicio/](http://corredorafro.org/inicio/). Accedido el 21 de marzo de 2021.

- Díaz Tirado, Adriana. “UPRRP creará primer programa de Afrodescendencia y Racialidad en Puerto Rico”. *PulsoEstudiantil*, 23 de junio de 2020, [pulsoestudiantil.com/uprrp-creara-primer-programa-de-afrodescendencia-y-racialidad-en-puerto-rico/](http://pulsoestudiantil.com/uprrp-creara-primer-programa-de-afrodescendencia-y-racialidad-en-puerto-rico/). Accedido el 5 de septiembre de 2020.
- De Sousa Santos, Boaventura. *Construyendo las Epistemologías del Sur: para un pensamiento alternativo de alternativas/ Boaventura De Sousa Santos*; compilado por Maria Paula Meneses. 1ra ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, CLASCO, 2018.
- Ferreira-Fernández, Myriam. “El uso de las tecnologías digitales en los museos españoles: estado de la cuestión”. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 2018, vol. 7 no.3, pp. 343-366, [dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7104987](http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7104987). Accedido el 21 de noviembre de 2020.
- Ferreño, Esteban. “La aplicación de arte de Google se actualiza con cinco juegos educativos”. *El Español- El androide libre*, 26 de junio de 2020, [elandroidelibre.elespanol.com/2020/06/la-aplicacion-de-arte-de-google-se-actualiza-con-cinco-juegos-educativos.html](http://elandroidelibre.elespanol.com/2020/06/la-aplicacion-de-arte-de-google-se-actualiza-con-cinco-juegos-educativos.html). Accedido el 6 de septiembre de 2020.
- Firmas invitadas. “Google Arts & Culture, una herramienta para conocer el patrimonio cultural mundial”. *Infotecarios*, 29 de mayo de 2008, [www.infotecarios.com/google-arts-culture-herramienta-para-conocer-el-patrimonio-cultural-mundial/](http://www.infotecarios.com/google-arts-culture-herramienta-para-conocer-el-patrimonio-cultural-mundial/). Accedido el 12 de septiembre de 2020.
- Fullana Acosta, Mariela. “El Corredor Afro cumple con su misión cultural y educativo de propiciar los afro-saberes”. *endi*, 17 de marzo de 2021,

[www.elnuevodia.com/entretenimiento/cultura/notas/el-corredor-afro-cumple-con-su-mision-cultural-y-educativa-de-propiciar-los-afro-saberes/](http://www.elnuevodia.com/entretenimiento/cultura/notas/el-corredor-afro-cumple-con-su-mision-cultural-y-educativa-de-propiciar-los-afro-saberes/). Accedido el 21 de marzo de 2021.

García Aguirre, David. “Los museos desde la pandemia”. Los museos y la Pandemia, Revista Digital, octubre 2020, pp.2-3, <https://www.ugto.mx/mug/images/pdf/los-museos-y-la-pandemia.pdf>. Accedido el 17 de marzo de 2021.

García Canclini, Néstor. “Introducción a la edición 2001: Las culturas híbridas en tiempos de globalización”. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ed. 2001 (Prólogo), pp. I-XXIII. Editorial Paidós, 2001.

---. “La cultura extraviada en sus definiciones”. *Diferentes, desiguales y desconectados: Mapas de la interculturalidad*. Gedisa, 2004, pp. 29-42.

Gavey, Marcus. *Frases de Conocimiento de Marcus Gavey 22823*. Frases go, [www.frasesgo.com/frase/frase-de-marcus\\_garvey-22823.html](http://www.frasesgo.com/frase/frase-de-marcus_garvey-22823.html). Accedido el 21 de noviembre de 2020.

Germán, Rey. *Industrias Culturales, creatividad y desarrollo*. Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación (AECID), 2009, [culturaparaeldesarrollo.wordpress.com/2010/07/30/industrias-culturales-creatividad-y-desarrollo-german-rey/](http://culturaparaeldesarrollo.wordpress.com/2010/07/30/industrias-culturales-creatividad-y-desarrollo-german-rey/). Accedido el 21 de noviembre de 2020.

González García, Ricardo. “Acercamiento al uso de las TIC en la educación no formal desarrollada por museos de arte Contemporáneo”. En R. Roig-Villa coord. *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*, 2016, pp. 2538-2547, [rua.ua.es/dspace/handle/10045/61787](http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/61787). Accedido el 21 de noviembre de 2020.

Hernández, Rafael José. “El Corredor Afro celebró su apertura de Loíza pa’l mundo”.

*Presencia Tu regional del Noreste*, febrero 14 de 2019, [www.presenciapr.com/el-corredor-afro-celebro-su-apertura-de-loiza-pal-mundo/](http://www.presenciapr.com/el-corredor-afro-celebro-su-apertura-de-loiza-pal-mundo/). Accedido el 21 de marzo de 2021.

Hernández Acosta, Javier. *Emprendimiento Creativo*. La Contra<sup>o</sup>Ditorial, 2016.

Hernández Hernández, Francisca. *Manual de museología*. 2020. Researchgate, [www.researchgate.net/publication/44436288 Manual de museologia Francisca Hernandez Hernandez](http://www.researchgate.net/publication/44436288_Manual_de_museologia_Fancisca_Hernandez_Hernandez). Accedido el 21 de noviembre de 2020.

Instituto de Cultura Puertorriqueña. “Archivo virtual: Enlaces de interés- Google Arts & Culture- Colección Nacional-ICP”. *Instituto de Cultura Puertorriqueña*, 2020, [www.icp.pr.gov](http://www.icp.pr.gov). Accedido el 12 de septiembre de 2020.

Irizarry Morra, Edwin. *Economía de Puerto Rico*. McGraw Hill, 2011.

Ivetteranero. “Corredor Afro, Puerto Rico: Taking Control of Your Story”. *Repeating Islands*, 27 de noviembre de 2020, [repeatingislands.com/2020/11/27/corredor-afro-puerto-rico-taking-control-of-your-own-story/](http://repeatingislands.com/2020/11/27/corredor-afro-puerto-rico-taking-control-of-your-own-story/). Accedido el 21 de marzo de 2021.

Johnson, Neilie. “Google Arts & Culture”. *Common sense media*, 2018, [www.commonsensemedia.org/app-reviews/google-arts-culture](http://www.commonsensemedia.org/app-reviews/google-arts-culture). Accedido el 12 de septiembre de 2020.

Lewis R., Gordon. “Theory in Black: Theological suspensions in Philosophy of Culture”. *Qui Parle*, vol.88, no.2, 2010, pp.193-214. JSTOR,

[www.jstor.org/stable/10.5250/quiparle.18.2./93](http://www.jstor.org/stable/10.5250/quiparle.18.2./93). Accedido el 12 de noviembre de 2020.

López Benito, Victoria & Santacana Mestre, Joan. “Cultura digital, museos y educación”.

*Her&Mus: Heritage and Museographys*, 2013, vol.5 no.2, pp. 8-19.

Mendoza, Mónica. “Didáctica de los museos en tiempos del Covid 19”. *CienciAmérica*, vol. 9, no.2, 2020, págs. 363-368,

[cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/328](http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/328). Accedido el 5 de septiembre de 2020.

Morales, Enrique. “El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación”. *Diálogos de la Comunicación*, 2009,

vol.78, pp.1-12, [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3719704.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3719704.pdf). Accedido el 21 de noviembre de 2020.

Navarro, Javier. “Definición de Realidad Aumentada”. *Definición ABC*, mayo 2015,

[www.definicionabc.com/tecnologia/realidad-aumentada.php](http://www.definicionabc.com/tecnologia/realidad-aumentada.php). Accedido el 12 de septiembre de 2020.

Palacios, Lourdes. “El valor del arte en el proceso educativo”. *Reencuentro, Análisis de problemas universitarios*, No.6 ago 2006, CLASCO, Unidad Xochimilco, México,

2006, pp. 36-44, [reencuentro.xoc.uam.mx/index.php/reencuentro/article/view/578](http://reencuentro.xoc.uam.mx/index.php/reencuentro/article/view/578).  
Accedido el 16 de marzo de 2021.

Palacios Garrido, David. “Los museos desde la pandemia”. *Los museos y la Pandemia*,

*Revista Digital*, 2020, pp. 2-3, <https://www.ugto.mx/mug/images/pdf/los-museos-y-la-pandemia.pdf>. Accedido el 17 de marzo de 2021.



- Peña, Milenka. “¡Como el ave Fénix! Google resucita de las cenizas al Museo Nacional de Brasil usando Realidad virtual! *digitaltrendsES*, 14 de diciembre de 2018, [es.digitaltrends.com/realidad-virtual/realidad-virtual-museo-nacional-de-brasil/](https://es.digitaltrends.com/realidad-virtual/realidad-virtual-museo-nacional-de-brasil/).  
Accedido el 17 de febrero de 2021.
- Peñaranda, Enrique Gabaldón. “El museo virtual como paradigma del museo texto y del museo red”. *Ábaco*, no.68/69, 2011, pp. 110-118. JSTOR, [www.jstor.org/stable/43794304](http://www.jstor.org/stable/43794304). Accedido el 11 de noviembre de 2020.
- Pérez Porto, Julián & Merino, María. “Definición de Realidad Aumentada”. *Definición*. De, 2013, [definicion.de/realidad-aumentada/](http://definicion.de/realidad-aumentada/). Accedido el 12 de septiembre de 2020.
- Quijano, Aníbal. “Colonialidad de poder, eurocentrismo y América Latina”. *Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder*. CLASCO. Buenos Aires, Argentina, 2014, pp. 77-832, [biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20140507042402/eje3-8.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20140507042402/eje3-8.pdf). Accedido el 1 de diciembre de 2020.
- Quito, Anne. (2019). “Google is creating a digital archive of Puerto Rican art saved from Hurricane Maria”. *Quartz*, 10 de noviembre de 2019, [qz.com/quartz/1744618/google-and-lin-miranda-manuel-partner-to-digitize-artworks-in-puerto-rico/](https://qz.com/quartz/1744618/google-and-lin-miranda-manuel-partner-to-digitize-artworks-in-puerto-rico/). Accedido el 12 de septiembre de 2020.
- Robles Ortega, Dolores et al. “Evolución de las tecnologías utilizadas en el desarrollo de Museos Virtuales”. *Virtual Archaeology Review*, 2012, vol.3, no.7, pp. 34-38, [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4341391.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4341391.pdf). Accedido el 21 de noviembre de 2020.

- Ros, Nora. “El lenguaje artístico, la educación y la creación”. *Revista Iberoamericana de Educación*, vol.35, no.1, junio de 2004, pp. 1-8,  
[docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGdlbnAudW5hbS5teHxkYW56YXxneDozYWRIOGRhYjRINDM1MGJh](https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGdlbnAudW5hbS5teHxkYW56YXxneDozYWRIOGRhYjRINDM1MGJh). Accedido el 16 de marzo de 2021.
- Rousseau, Nicole. “Historical Womanist Theory: Re-Visioning Black Feminist Thought”. *Race, Gender & Class*, vol. 20, no.3/4, 2013, pp. 191-204. JSTOR,  
[www.jstor.org/stable/43496941](http://www.jstor.org/stable/43496941). Accedido el 1 de diciembre de 2020.
- Ruiz Torres, David. “Realidad Aumentada, educación y museos”. *Revista ICONO 14 Revista Científica De Comunicación y Tecnologías Emergentes*, vol. 9, no.2, 2011 págs. 212-226, [doi.org/10.7195/ri14.v9i2.24](https://doi.org/10.7195/ri14.v9i2.24). Accedido el 12 de septiembre de 2020.
- Sallés Tenas, Neus. “Las apps y el aprendizaje del patrimonio basado en la indagación”. *Her&Mus: Heritage and Museographys*, 2013, vol.5, no.2, pp. 91-97.
- Sedeño, Ana. “Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias españolas en educación”. *Revista científica: Educomunicación*, 2010, vol.12, no.34, pp. 183-189, [www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=34&articulo=](http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=34&articulo=). Accedido el 21 de noviembre de 2020.
- UNESCO. *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2010,  
[es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/220384s.pdf](https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/220384s.pdf). Accedido el 21 de noviembre de 2020.

- Vargas Rivera, Yamina Nassu. “Los museos y preguntas sobre su futuro ante el retorno de la cuarentena”. *el tlacuache*, vol.937, 12 de junio de 2020, [187.188.34.221/jspui/bitstream/123456789/463/1/937\\_12\\_junio.pdf](http://187.188.34.221/jspui/bitstream/123456789/463/1/937_12_junio.pdf). Accedido el 6 de marzo de 2021.
- Velázquez Collazo, Edwin. “El desarrollo de un Museo de Arte Afro-Puertorriqueño para Santurce en homenaje a nuestra afrodescendencia”. *Blogger*, [www.puertoricoartnews.com/2014/03/propuesta-para-un-museo-de-arte-afro.html](http://www.puertoricoartnews.com/2014/03/propuesta-para-un-museo-de-arte-afro.html). Accedido el 6 de septiembre de 2020.
- Villagómez Oviedo, Cynthia P. “Los espacios museísticos en el Antropoceno: La diversidad post-pandémica”. *Los museos y la Pandemia, Revista Digital*, 2020, pp. 4-7, <https://www.ugto.mx/mug/images/pdf/los-museos-y-la-pandemia.pdf>. Accedido el 17 de febrero de 2021.
- Walker, Alice. “[Womanist: Definition].” *Buddhist-Christian Studies*, vol. 32, 2012, pp. 45–45. JSTOR, [www.jstor.org/stable/23274467](http://www.jstor.org/stable/23274467). Accedido el 1 de diciembre de 2020.
- “Los afropuertorriqueños pierden la sede del Museo de Nuestra Raíz Africana en Puerto Rico”. *Ausubo: revista de cultura afropuertorriqueña*, 9 de marzo de 2017, [afropuertorico.blogspot.com/2017/03/los-afropuertorriquenos-pierden-la-sede.html](http://afropuertorico.blogspot.com/2017/03/los-afropuertorriquenos-pierden-la-sede.html). Accedido el 5 de septiembre de 2020.

## Anejos

Anejo I: Plan de negocios

Nombre de la página: Museo de los Afro-Saberes

Logo:



Misión:

El museo virtual interactivo afrodescendiente busca ser un centro de acervo en donde se comparta diferentes saberes de la cultura africana. Asimismo, ser un punto de encuentro para compartir y afirmar la herencia africana.

Visión:

Pretende fomentar, divulgar y promover el conocimiento de las culturas afrodescendientes en la comunidad nacional e internacional en todas sus áreas desde la música, religión, historia, política, literatura, entre otros, a través de la interacción digital. Pretende a su vez llegar a ser el centro de referencia principal de todo lo que tenga que ver con la Afrodescendencia, despertar la curiosidad y crear conciencia de la herencia africana en Puerto Rico.

Nuestros valores:

Es una plataforma comprometida con la cultura puertorriqueña que busca ofrecer servicios informativos e interactivos sobre el tema de la afrodescendencia a todas las personas a través de la red. Creemos en una sociedad justa, libre y solidaria en donde todo el mundo tiene la oportunidad de ser tratados equitativamente visibilizando la cultura negra en Puerto Rico por medio del museo.

Análisis de FODA

F= Personal capacitado, acceso libre, servicio de calidad e información factible.

O= Fuente informativa para académicos, ayuda del gobierno en el área de turismo.

D= Nivel de seguridad (hackers), solo depende de tecnología (no alcanza a las personas que no tengan acceso a Internet) y no tiene un lugar físico.

A= Museo Las Américas, Museos que toquen los temas de la afrodescendencia, nuevas leyes en la Alianza de Museo y grandes tiendas online.

Análisis de la competencia:

Los competidores del museo virtual afrodescendiente son aquellos que promuevan la afrodescendencia en sus exhibiciones. Uno de los ejemplos son el Museo Las Américas y el Museo de Arte de Puerto Rico. A su vez, el Museo Las Américas tiene una sala de exhibiciones permanente de la herencia africana. No obstante, lo que se diferencia de esta propuesta a los museos mencionados es que la misma se especializa en la afrodescendencia tanto en las exhibiciones temporales como las permanentes. Igualmente, que en comparación con el Museo Las Américas, en donde su exhibición se

basa en el libro *La herencia africana* por Ricardo Alegría— un libro en donde recoge sus conocimientos sobre la cultura africana para promover interés en la cultura negra en Puerto Rico— y desafortunadamente la mayor parte del tiempo se enfatiza en el tema de la esclavitud y los lugares en que provienen. Por lo visto, la constante de las demás ofertas competidoras suele ser la sencillez o simplicidad con la que se trata el tema de la afrodescendencia. En algunos lugares la misma queda rezagada a una exposición menor en una sala y en otras se trata el tema de la afrodescendencia de manera limitada y simplista como lo es la esclavitud negra en Puerto Rico. Nuestra propuesta es una mucho más amplia que pretende concienciar precisamente lo contrario. Que la negritud en Puerto Rico y la afrodescendencia son un componente principal de nuestra cultura y de nuestra vida como pueblo y que no se circunscribe a un pequeño momento histórico y a unas aportaciones marginales. Nuestro museo abordará sobre otras áreas de la afrodescendencia que verdaderamente nos permite conocernos como un resultado directo de la afrodescendencia en aportaciones vivas, vigentes y definitorias en nuestra tales como: la música, literatura, historia, deporte, gastronomía, etc. Además, que en Puerto Rico actualmente no existe un museo especializado de afrodescendencia que abarque los temas mencionados.

Finalmente, una fuerte competencia es la Casa Afro localizada en Piñones, Loíza. Ambos proyectos tienen como misión impartir los saberes afro en la comunidad puertorriqueña; sin embargo, nuestro museo virtual se diferencia de la Casa Afro en su aspecto interactivo con la audiencia en todas sus facetas desde realidad virtual, juegos, colorear obras y las diferentes herramientas con las que cuenta, así como la amplitud con la que trabajamos cada uno de los temas de la afrodescendencia.

### Análisis del Producto:

Aspectos generales del ofrecimiento: La página web del museo virtual interactivo sobre la afrodescendencia brindará servicios de información sobre figuras célebres negras en Puerto Rico y obras de artistas que representen la negritud en áreas de la música, gastronomía, literatura, entre otros. Asimismo, ofrecerá talleres relacionados con la bomba, dibujo o cualquier otro tema alusivo a la afrodescendencia. Además, realizará actividades dinámicas para involucrar a la comunidad con los saberes afro. A su vez, se creará un sistema de voluntariado en donde las personas pueden aportar conocimientos multidisciplinarios al museo interactivo digital en diferentes áreas tales como: financiera, educativa, registro, entre otros.

Aspectos generales financieros: El acceso al museo será gratis para el público y estará dirigido al público en general siendo nuestro mercado objetivo los jóvenes de 12 a 18 años, jóvenes universitarios de 18 a 28 años y a personas que buscan al museo como tipo de recreación o entretenimiento. Como fuente de ingreso, el museo virtual interactivo afrodescendiente utilizará la tienda online para vender camisetas, llaveros, libros y así como cualquier otro material promocional pertinente. Además, tendrá un equipo dedicado a la procuración de fondos tanto gubernamental como privado que trabajará a tiempo completo para levantar fondos, intercambios y auspicios para el museo.

Aspectos generales de estructura: La estructura del museo será la de una organización sin fines de lucro bajo la 501 (c) (3) del Código de Rentas Internas Federal y también buscará la exención contributiva estatal del Estado Libre Asociado. Todo bajo la categoría de arte, cultura y museo.

Plan de comunicación:

El objetivo del plan de comunicación es promover el mensaje sobre la Afrodescendencia al público en todas las áreas posibles desde la plataforma “online” como “offline” en la prensa, redes sociales y los talleres. Además, de impactar a una gran cantidad de personas y comunidades sobre los afro- saberes. La misma se dividirá en la siguiente manera:

Online:

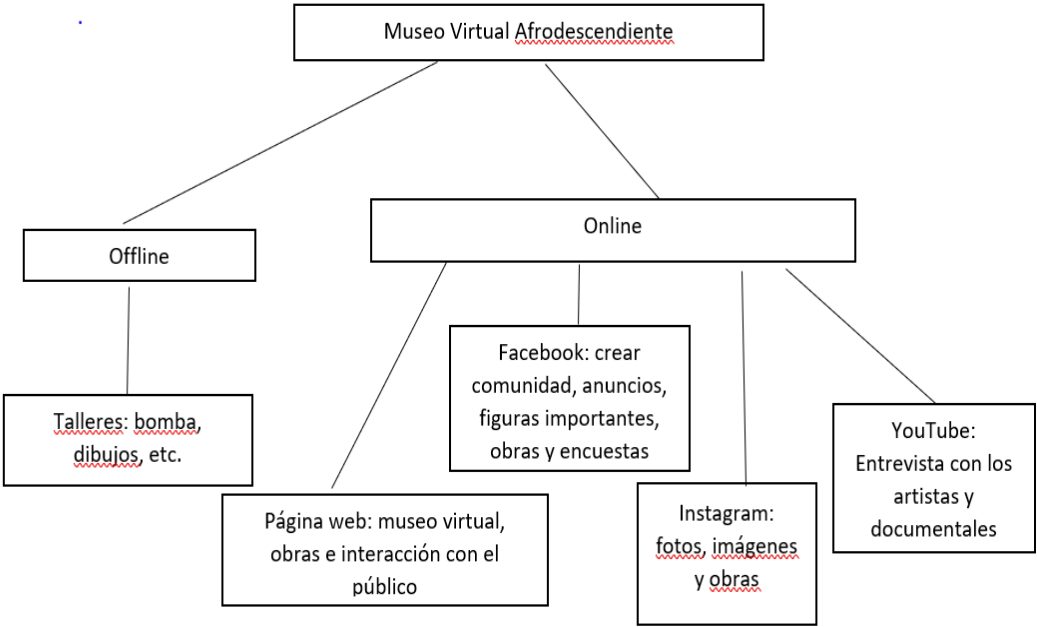
- Facebook: Crear comunidad, anuncios, mostrar figuras importantes, obras y encuestas.
- Instagram: Fotos, imágenes y obras
- Youtube: Entrevista con artistas y documentales
- Página web: Museo virtual, obras e interacción con el público.

Offline:

- Talleres: bomba, dibujos, etc.



Diagrama:



## Anejos II Modelo Canvas

### Modelo de Negocio Canvas: Museo de los Afro-Saberes: propuesta de un museo virtual interactivo digital sobre afrodescendencia en Puerto Rico

Socios claves	Actividades claves	Propuesta de valor	Relación con el cliente	Segmento de clientes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Turismo: Oficina Central Paseo Princesa en San Juan</li> <li>• La Alianza de Museos Americanos</li> <li>• Universidad de Puerto Rico: Recinto de Río Piedras</li> </ul>	<p>Talleres: Programa de bombas, clases de dibujos, etc.</p> <p>Currículo educativo: Programación de las actividades del museo.</p> <hr/> <p><b>Recursos claves</b></p> <p>Fondos externos: Fondos de Desarrollo de las Artes y Cultura y The National Endowment for the Arts.</p> <p>Espacio del trabajo: Lugar para establecer la organización sin fines de lucro.</p> <p>Equipo de trabajo: Computadoras, celulares, laptop, IPod, etc.</p> <p>Miembros: Director, curadores, registradores, educadores, etc.</p> <p>Sistema de voluntariados</p>	<p>Una fuente de innovación para atraer a la audiencia local para conocer la cultura afrodescendiente de Puerto Rico utilizando la tecnología.</p> <hr/> <p>Visibilizar y crear conciencia de que la cultura puertorriqueña es una parte importante en la formación de Puerto Rico.</p>	<p>Comunicación efectiva por emails. Comentarios a través de retroalimentación.</p> <hr/> <p><b>Canales</b></p> <p>Página web</p> <p>Redes Sociales: Facebook, Instagram, Youtube, etc.</p> <p>Prensa: radio, revista, noticias, etc.</p>	<p>Demográfico: Jóvenes de 12- 18 años. Jóvenes universitarios de 18 a 28 años. Personas que buscan a los museos como tipo de recreación/ entretenimiento.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Estructura de coste</b></p> <p>Creación de la página web, dominio, permisos de propiedad intelectual, miembros para trabajar en el museo virtual, software (seguridad).</p>		<p style="text-align: center;"><b>Fuentes de Ingreso</b></p> <p>Donaciones a través de la página, promociones (<i>ads</i>), permisos de licencias y tiendas online: libros, camisas, etc.</p>		

## Anejos III Plan de Acción

FASE 1:		La primera fase del proyecto pretende lograr: Llevar a cabo todos los procesos necesarios para la formación de la corporación.			
Objetivos 1	Actividades 2	Recursos 3	Tiempo 4	Colaboraciones 5	Indicadores 6
Objetivo 1.0	Actividad 1.1:				
Creación jurídica de la entidad	Registro en el Departamento de Estado	Directora del proyecto			Artículos de Incorporación. Certificado de incorporación.
	Actividad 1.2: Departamento de Hacienda: SURI	Directora del proyecto			Registro de Comerciante
	Actividad 1.3: Contratos				
	Actividad 1.4: Alianzas				

FASE 2:		La segunda fase del proyecto pretende lograr: Establecer los requisitos necesarios para la acreditación del museo por la Alianza Americana de Museos			
Objetivos 2	Actividades 2	Recursos 3	Tiempo 4	Colaboraciones 5	Indicadores 6
Objetivo 2.0	Actividad 2.1:				
Creación del Plan de Acreditación	La verificación de los documentos estándares core y el voto de excelencia de los museos: Confianza y responsabilidad pública Misión y planificación Liderazgo y estructura organizacional Gestión de la colección Educación e interpretación Estabilidad financiera Facilidades y manejo de riesgo				
	Actividad 2.2: Guía del proceso de la acreditación por primera vez				

	Actividad 2.3: Estudio propio de Acreditación				
	Actividad 2.4: Enviar una aplicación formal				

FASE 3:		La tercera fase del proyecto pretende lograr: Establecer un plan de negocios que permita unir todos los servicios del proyecto.			
Objetivos 3	Actividades 2	Recursos 3	Tiempo 4	Colaboraciones 5	Indicadores 6
Objetivo 3.0	Actividad 3.1:				
Creación del Plan de Negocios	Estudio de mercado y competencia				
	Actividad 3.2: Fuentes de ingresos				
	Actividad 3.3: Modelo Canvas				

FASE 4:		La cuarta fase del proyecto pretende lograr: La reproducción de todas las áreas de servicio que nos proponemos ofrecer, así como la creación de los canales de difusión que pretende tener el proyecto.			
Objetivos 4	Actividades 2	Recursos 3	Tiempo 4	Colaboraciones 5	Indicadores 6
<b>Objetivo 4.0</b> La reproducción de todas las áreas de servicio	<b>Actividad 4.1:</b> Difusión por redes sociales	Youtube Facebook Instagram			
	<b>Actividad 4.2:</b> Difusión por la prensa	Radio Periódicos Televisión			
	<b>Actividad 4.3:</b> Talleres				


FASE 5:		La quinta fase del proyecto pretende lograr: La reproducción de todo el contenido necesario para el lanzamiento, así como el plan de comunicaciones.			
Objetivos 5	Actividades 2	Recursos 3	Tiempo 4	Colaboraciones 5	Indicadores 6
<b>Objetivo 5.0</b> La reproducción de todo el contenido	<b>Actividad 5.1:</b> Contenido de la página				
	<b>Actividad 5.2:</b> Currículos educativos				
	<b>Actividad 5.3:</b> Ofrecimientos				
	<b>Actividad 5.4:</b> Calendario de actividades				

FASE 6:		La sexta fase del proyecto pretende lograr: La operación completa del proyecto.			
Objetivos 6	Actividades 2	Recursos 3	Tiempo 4	Colaboraciones 5	Indicadores 6
<b>Objetivo 6.0</b> La operación completa del proyecto.	<b>Actividad 6.1:</b> Calendario de trabajo (semanal, mensual)				
	<b>Actividad 6.2:</b> Delegación de funciones y tareas (director, registrador, curador, educador, etc.)				

## Anejos IV Información adicional

Becker, Wm B., “The American Museum of

Photography”. [www.photographymuseum.com/guide.html](http://www.photographymuseum.com/guide.html). Accedido el 17 de febrero de 2021.



The American Museum of  
**PHOTOGRAPHY™**

Guided Tour

[Click Here for Museum Hours & Location](#)

M. Moser Photographic Studio, Aussee-ober-Steiermark, Austria: Guide to Salt Caverns. Hand-tinted albumen cabinet card, circa 1875

**Welcome!**

Thanks for joining us on the Museum's Guided Tour today. There's so much to explore here that our staff thought you might want to take a quick look around before getting started. This is about the only place on our site where you won't find many pictures. That allows the Tour to load quickly. So to get to any of the features mentioned, just click on one of the **bold links** when you're ready.

Google Arts & Culture. “Discover the National Museum of Brasil, Google Arts /7

Culture, 2021, [artsandculture.google.com/exhibit/discover-the-national-museum-of-brazil/5gJywQA\\_-ABfJw](https://artsandculture.google.com/exhibit/discover-the-national-museum-of-brazil/5gJywQA_-ABfJw). Accedido el 17 de febrero de 2021.



Discover the National Museum of  
Brazil

A virtual tour of the main highlights of its collection

Aerial images of the National Museum  
by José Roberto da Silva  
Museu Nacional

Virtual Museum of Canada, “Virtual Museum of  
Canada”, [www.virtualmuseum.ca/virtual-exhibits/?!a=on&lang=en](http://www.virtualmuseum.ca/virtual-exhibits/?!a=on&lang=en). Accedido el  
17 de febrero de 2021.

The screenshot shows the top navigation bar of the Virtual Museum of Canada website. The logo 'VMC' with a red maple leaf and the URL 'virtualmuseum.ca' are on the left. On the right, there are social media icons for Facebook and Twitter, and a language selector for 'Français'. Below the navigation bar, there are two tabs: 'Virtual Exhibits' (which is active) and 'Teachers' Centre'. The main content area features a search bar with the text 'Find an Exhibit:' and 'ENHANCED BY Google'. To the right of the search bar is a magnifying glass icon. Below the search bar is a 'FILTER EXHIBITS:' section with three dropdown menus: 'EXHIBIT TYPE: All exhibit types', 'EXHIBIT SUBJECT: All subjects', and 'SORT BY: Most recent'.